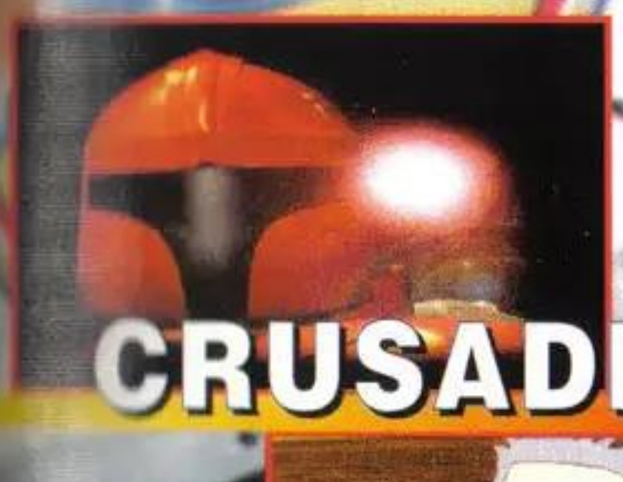
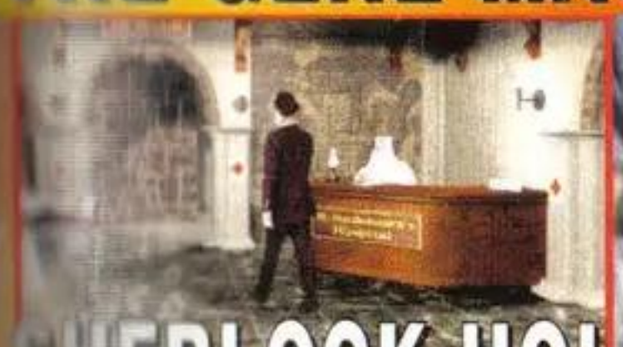
GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ KASIM'96 SAYI:21 150.000 TL (KDV DAHİL)



CRUSADER2

THE GENE MACHINE



SHERLOCK HOLMES2

HIND

STAR CONTROL3

ROAD RASH

ESRAR ÇÖZÜLÜYOR.KATİL:MAC

ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

En Yeni CD Oyunları

CRUSADER 2 NO REGRET · STAR CONTROL 3 · HIND · SHERLOCK HOLMES 2
JAGGED ALLIANCE 2 DEADLY GAMES · ROAD RUSH · LIGHT HOUSE
IRON MAN & WOODEN SHIPS · DEADLOCK · F22 LIGHTING
GENDER WARS · SEA LEGENDS · STRIKER 96 · CIVIL WAR
MUMMY · GENE WARS · THE GENE MACHINE · MEGARACE 2

PEK YAKINDA

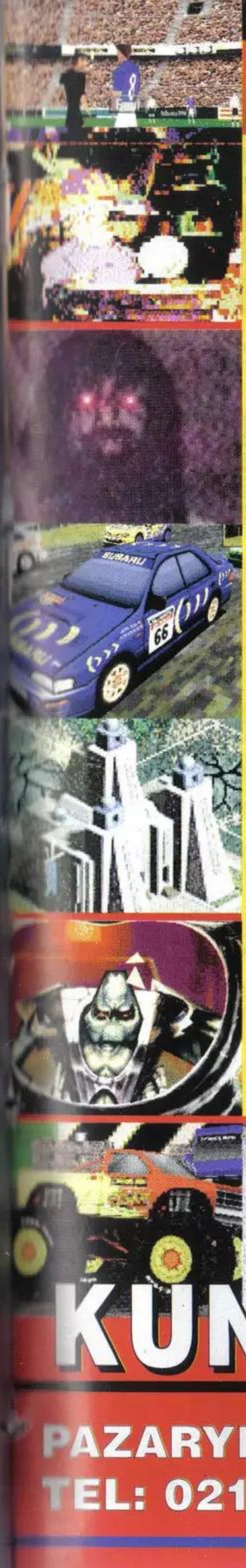
SCREAMER 2 BUNDESLIGA MANAGER'97 RED ALERT DAYTONA USA
DESTRUCTION DERBY 2 DIABLO DISCWORLD 2 HEART OF DARKNESS
JEDI KNIGHT LANDS OF LORE LARRY 7 MASTER OF ORION 2 MAXX
NASCAR RACING 2 PAX IMPERIA 2 PHANTASMAGORIA 2 PRIVATER 2
US NAVY FIGHTERS 97 FIFA INTERNATIONAL SOCCER 97

PHILIPS CDD 2000 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDR-102 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDE-100II (4x READ, 4X WRITE)

BOŞ CD
PHILIPS CDR-74

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX: 0216 3583173 BBS: 0216 3430365
Web Site: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-Mail: Angel@ibm.net



✓Her türlü Hardware ve Upgrade problemlerinize ve taleplerinize ucuz, kesin çözüm üretiyoruz.

✓Hiç bir bilgisayarcıda bulamayacağınız ve her hafta yenilenen listemizle arşivimiz haftada 2 GB artıyor.

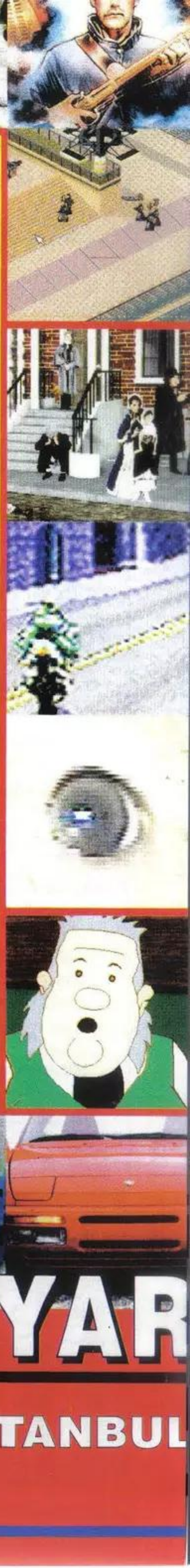
✓PC & AMİGA arşivlerinizi sizin için CD'ye hazırlıyoruz.

✓PC & AMIGA satışı ve Tamir bakım servisi ile 9:00 ve 21:00 arası haftanın 7 günü hizmetinizdeyiz.

✓Türkiye çapında kargo ile siparişlerinizi gönderiyoruz.

✓Ücretsiz danışma servisi ile tüm sorunlarınıza teknik çözüm.

✓Arşivimizden seçeceğiniz oyunlardan hazırlanan CD kayıtları.



KÜNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH /İSTANBUL

TEL: 0212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburlu, Timur Cataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Levent Göçer, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Levent Yarlı

Film Çıkış
Diacan (0212 519 4549)

Matbaa:
Şan Ofset (0212 233 0588)

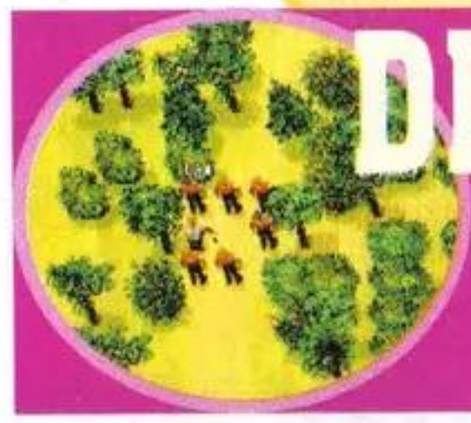
Genel Dağıtım:
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş,80690, Istanbul
Tel:
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax:
(212) 259 07 91
E-Mail:
meg@gsmnet.com
Web Site:
http://www.gsmnet.com/gameshow

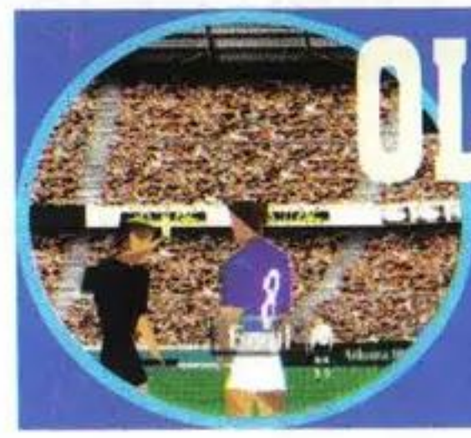
NOT:
- Anlatın bana, rahatlayın, çocukluğunuzda karanlık kalmış birşeyler mi var?
- Bir amca vardı okulun orda, hık mık...
- Çekinmeyin, tedaviniz için çok önemli bu, rahatlayın, gevşeyin, ne söylerdi napardı bu amca, kötü birşeyler mi?
- Şeker alırdı bana, sonra beni mahalladedeki boş arsaya götürür yüz kere, bin kere, yüz bin kere 'GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir' derdi, deli ederdi beni, ben de aldım babamın çekicini ezdim beynini lalenin.

CRUSADER2
Dikkat dikkat! Yeni bir seri başlıyor, oyun tuttu ya, artık Crusader25'i çıkarmadan durmaz bunlar... **12**

GENE MACHINE
Adventure'de retro akımını tutuyorsanız (entel olsun diye öyle diyom) bu oyunu da tutacaksınız (nasıl yani?)... **14**



DEADLY GAMES
Mutluyum, mutluyum, geldi işte rüyalarımın oyunu. Birincisinden pek bir farkı yok ama olsun, fark isteyen kim? **18**



OLYMPICSOCCER
Fifa97'nini karşısına rakip diye bunu mu çıkaracaklar. Cesaretliler valla, ama bu onları 15-0'dan kurtarmayacak. **22**

SHERLOCK2
Kendi çapında hayran kitlesi olan Sherlock adventure'larının yenisi, Sherlock'un kendi kalksa gelse zor çözer valla. **24**

MEZAR TAŞLARIMIZA BUNLARI YAZARLAR...

Ölsek kurtulsak desek şu dünyadan, arkamızdan.....

MEG: Dergi çıkarmaya karar verdi, zamanından önce stresten, koşuşturmaktan verdik toprağa (bol olsun).

MAC: Yaşadımı ki bu, öldü diyelim. Sürüdü daha ziyade, burada da huzur bulamıcağı kesin ana vazife işte, yaptık bir mezar, diktik bir kavak...

ENGİN ABLA: Ablaların ablası, temiz, iyi insan, hanımefendi burda yatıyor (Not: Erkekler mezara fazla yaklaşmasın, n'olur, n'olmaz).

ÖZGÜR: Şunun şurasında 199 gün kalmıştı askerliğin bitmesine, sabredemeyip çatlamanın sırasımıydı şimdi be tertip.

HIND

Hindi esprisi yapmayın bakiim oralarda, simulasyon işi ciddiyet ister hele DI'ın
28 oyunlarından biriyse, çarpılırsınız.

SYNDICATE

Kaldırtacam bu klasikler köşesini, sinir yapıyor her ay, bu da klasik olduysa biz de
34 dinozor mu olduk o zaman?

ROADRASH

Abi motor'a binmeyi anladık da yanındakine küüüt diye geçirmek ne oluyor, insanlık
38 kalmamış bunlarda azizim.

STAR CONTROL3

Ulan bitse şu derginin işleri de Kamer'de yağmurlu kış günlerinde şu oyunda
40 kapışsak, pek de cici olmuş yenisi...

AGEofRIFLES

Strateji'yi damardan alanlardansanız alın size numarasız, süssüz (tatsız, tuzsuz?) bir oyun,
44 SSI'ın mutfağından...

C:\ Edit Editörden.txt

Allah sonumuzu hayır ediyor galiba arkadaşlar. Dergimizin satışı her geçen ay artıyor. Hatta dergiyi ilk 150.000.- TL yaptığımızdan bu yana matbaa, kağıt ve film çıkışı fiatlarına %30'lara varan zamlar gelmesine rağmen biz bu ay da zam yapmadık. Yeni gelen okuyucularımız sağolsunlar aradaki farkı kapatıyor. Bizim de amacımız para kazanmak olmadığı için gidebildiği kadar bu fiatla karşınıza çıkacağız.

Ayrıca bu ay size bir müjde de vermek istiyorum. Derginiz Game-Show uzun süren atak suskunluğunu sona erdirerek yeni bir adım daha atıyor. Ocak 1997 sayısında karşınıza A4 sayfa boyutlarında çıkacağız. Üstelik anketlerdeki istekleriniz doğrultusunda yepyeni bir dergi hazırlamaya çalışıyoruz.

Bu arada anket dedim de aklıma geldi. Tam anketler ile ilgili sayfayı hazırlarken postadan bir posta daha (kelime oyunu yaptım size) anket geldi. Biz de anket sonuçlarını gelecek ay yayınlamaya karar verdik.

Son olarak da Compex'96'dan bahsedeyim size. Yeni yeni arkadaşlarla tanıştık. Kimisi bizi çok sevdi, kimisi umursamadı. Ama yine de bizimle ilgilenen herkese teşekkür ederiz. Umarım yeni tanışanlar, tanıştıklarına pişman olmamışlardır.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay bu boyutlarla son kez karşınızdayız. Yani hemen havalanmak gibi olmasın ama durum böyle. Biz sizlerin desteğiniz sayesinde ilerlemeye, içimizden geleni, elimizden geldiği gibi yapmaya devam ediyoruz. Allah sonumuzu hayır etsin (Bu cümlede bir keramet var.).

M.Emin GÜR

BERKAN: Öldü de bir gün kendi suratını görüp, kendi sesini duymaktan kurtuldu yavalli (gerçi biz de kurtulduk ama çıkmayın).

ŞAHİN: Öldün bari StarWars maketlerini bize bıraksaydın be hayırsız, giderayak bir yararın olurdu bize (gitmeden önce ne hayrını gördük ki).

MERT: Aman ha yavaş geçin burdan, burda şuracıkta bir duygu adamı, bir şair yatıyor (belki uyanır yine beyninizi düzer dizeleriyle)

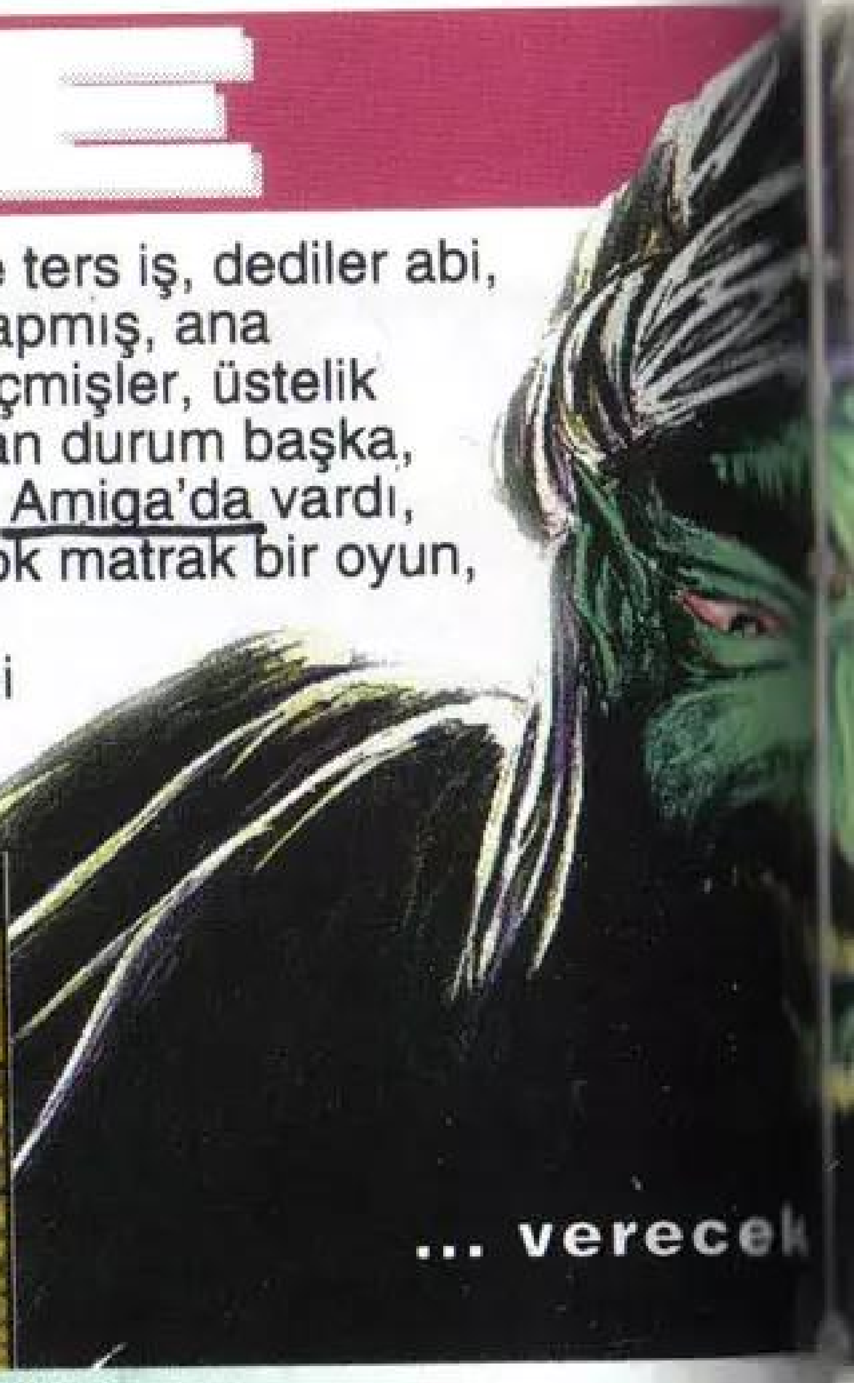
TİMUR: Oh yat bakalım rahat rahat, sardın bu dergi işini başımıza sen öldün kurtuldun, sabaha kadar sayfaları nasıl yetiştirecez şimdi biz.

NEWS

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

LALE

Dediler abi konu FRP, dedim hop! FRP bize ters iş, dediler abi, yanlış anladın, bu oyunu bizim çocuklar yapmış, ana dilimizde bir oyun, tür olarak da FRP'yi seçmişler, üstelik daha da eğlenceli hale getirmişler, dedim o zaman durum başka, nedir bu oyun anlatın bakiim, dediler abi eskiden Amiga'da vardı, adı Lale Savaşçıları, dedim tamam hatırladım, çok matrak bir oyun, güzel de bir konusu var, İstanbul'u cehaletin, kokuşmuşluğun elinden kurtarıyorsun, dediler abi bravo, o oyun işte İstanbul Efsanelerinin ilk bölümü, dedim PC'de ne farkı varmış bakiim,



... verecek

MDK

Yüreğime iniyordu az daha, insan hiç kutunun üstüne 'minumum Pentium 100' yazar mı ya? Neymiş bakalım dedim bu Pentium 100 canavarı. Birazcık Doom, birazcık Fade to Black birazcık da yaratıcılık yapmışlar, ortaya yuva yıkan canavar gibi birşeyler çıkmış. Şimdilik güzel oynanıyor mu falan yorum yapamıcam (sanki umrunuzda da) çünkü sadece seyirlik demosu var piyasada ama eğer göründüğü kadar iyi oynanıyorsa MDK piyasadaki action, maction ne varsa zorlayabilecek kadar kaliteli görünüyor. Şimdiden para biriktirmeye başlasanız oyun çıkana kadar belki (söylemicem)...

RAL

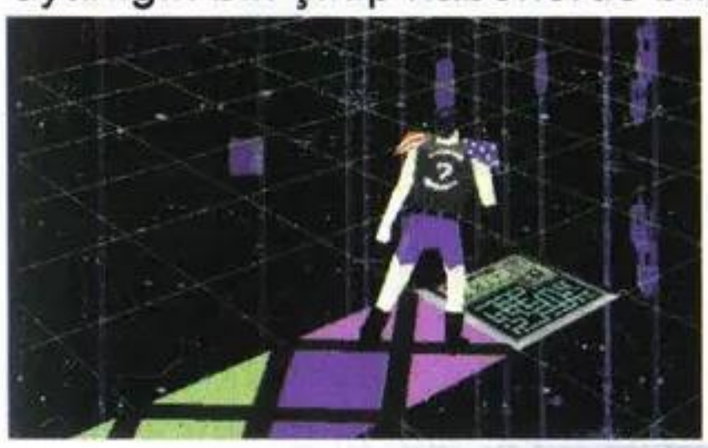
Dımdıdım, dım dım, ula zamanında ne Lotus oynardık be. Magnetic Fields'e tapardık be. Bunca zamandan sonra (ben huzurevine falan düştüler sandıydım) tekrar o logoyu gördüm, o efekti duydum ya, heyecan yaptım. Magnetic Fields bu sefer bir ralli

SAVAŞÇILARI

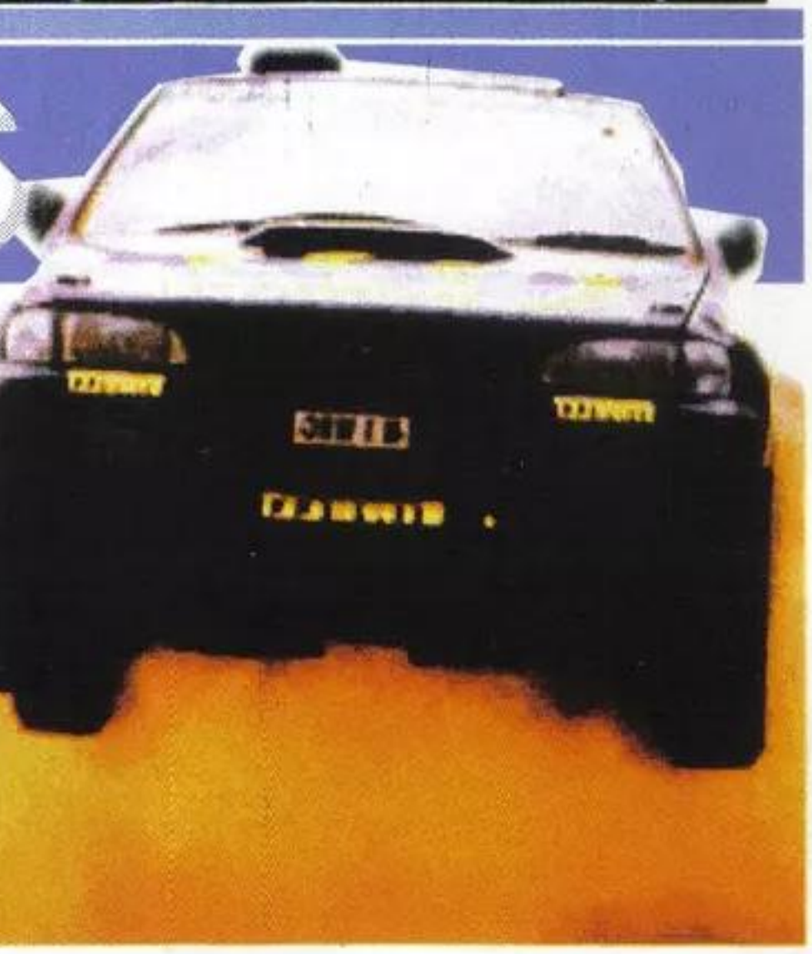
dediler, değişik karakterlerle oyuna dublaj yapmışlar, gayet güzel müzikler koymuşlar, hatta bu oyun için yaklaşık yarım saatlik bir film montajlamışlar, konu ve karakterleri çok az değiştirmişler, dedim valla, tebrikler. Sonra gittim bizzat gördüm çocukları, hepsi birbirinden yetenekli vatan evlatları, böyle bir işe kalkıştıkları için hepsini alnından öptüm. Yüklediler oyunu, kendim de oynadım, bayağı eğlendim, zaten hepsi sizin bizim gibi bu işlerin içinden çıkmış alemden delikanlılar. Sordum nasıl cesaret ettiniz bu işe, dediler abi, biz kendi halimizde birşeyler yaparken Raks ile anlaştık, sağolsunlar bize destek verdiler, her türlü imkanı da sundular, böylece oyunu bayağı geliştirdik. Dedim, başarılar, ben beğendim, inşallah yeteri kadar satarsınız da daha büyük projeler yaparsınız dediler valla, düşünmüyor değiliz.

TRACER

Bak John şimdi nasıl kafalıcam onları, o geçenlerde yaptığımız Tetris, Klax, GemX karışımı oyun varya, haftasonu onu bir süsledim, salak sapan bir konu ekledim, yok robotlar virüsler falan diye, üstüne vektör grafikler ekledim, üşenmedim bir de Windows altında çalışır hale getirdim. Mark'ı aradım, o da başına bir render demo attıracak, seslendirme falan yaptıracak, sen de matbayı ara, şöyle oturaklı bir kutu bassınlar. Herkesi kandıracaz o'lum, kimse anlamıcak kıytırık zeka oyununu yutturduğumuzu, herkes yeni çığır açıyoz falan zannedecek, gelsin paralar, bunca senedir programcılık yapıyoruz hala kirada oturuyoruz, yengen her akşam kafamı ütülüyor, Bill Gates'e bak falan diye. Ben şimdi son satırları yaziim, umarım uyanığın biri çıkıp haberlerde birşeyler yazıp planın içine etmez.



LY '96



oyunu yapmışlar, iyi de yapmışlar, yüksek çözünürlükte süper arabalar (gerçek gibi görünüyorlar), güzel efektler falan hepsi tamam da, oynanış bana biraz zayıf gibi geldi. Ralli zaten öyle süper eğlenceli bir spor değil, bir de realite falan derken heyecan oranı bayağı düşmüş. Gerçi oyun piyasaya çıkana kadar bayağı değişiklikler olacakmış ama olmasada sırf eski Lotus'lu günlerin hatırı için alırım, size de aldırtırım (despotumdur).

NEWS

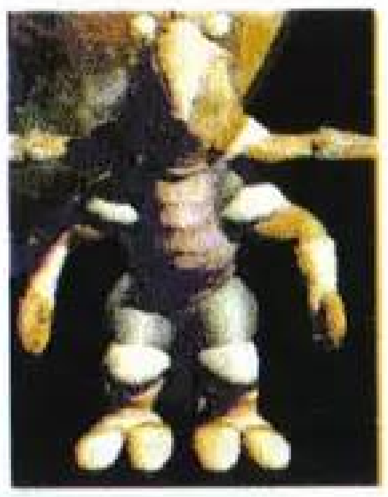
YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

MONS

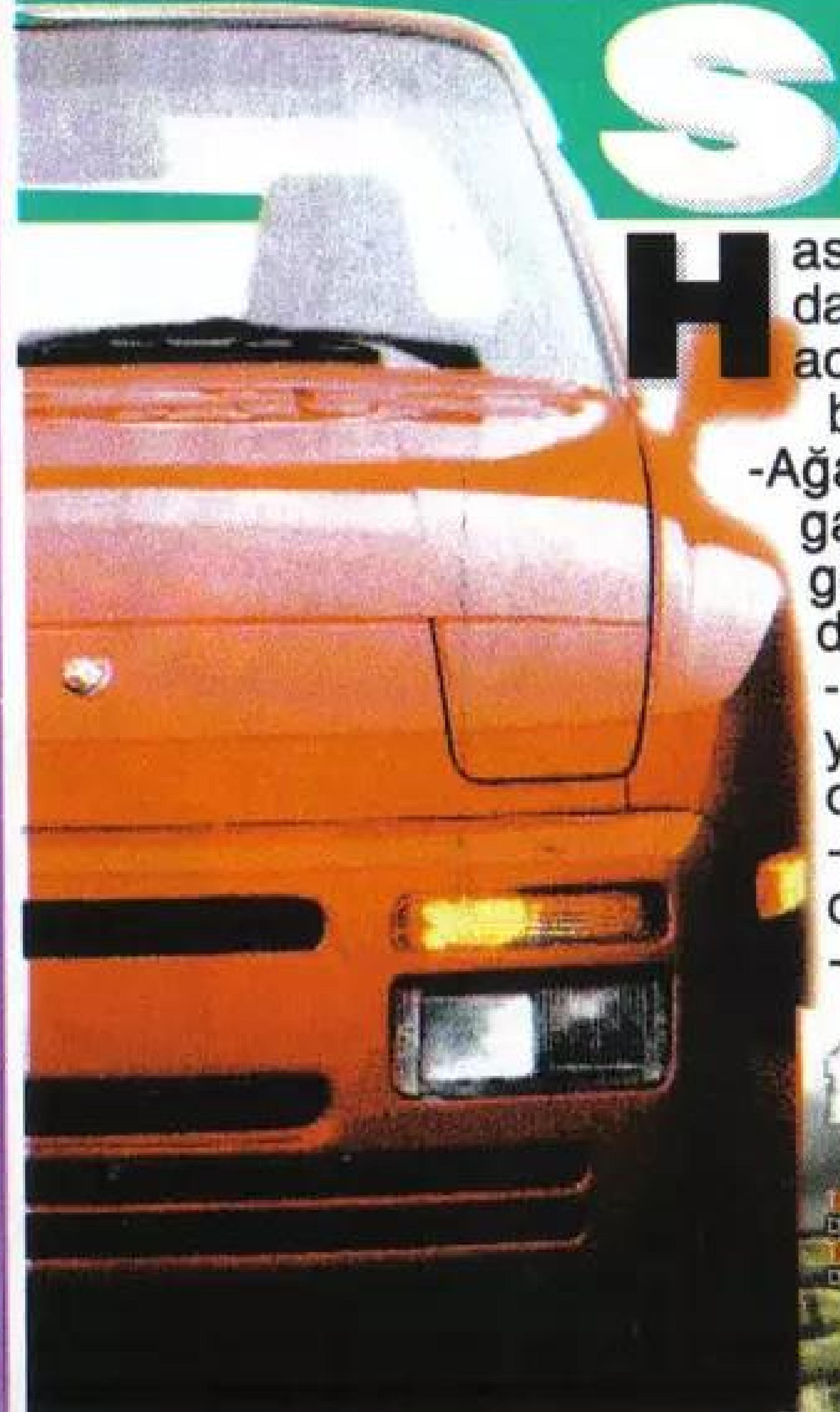
Hani olur ya, Windows95, Office falan aldıktan sonra cebinizde hüplenecek birkaç dolar kalmıştır diye Bill gates size

DEAD

Strateji oyunları nereye gidiyor diyip yepyeni bir geyik açabilirim ama hem av mevsimi kapandı hem de strateji oyunlarının nereye gittiği gayet açık, Master of Orion (1 ve de 2), Ascendancy ve diğerlerinin (aklıma gelmedi işte, napiim) açtıkları yoldan bol science research'li, bina yapmayı seviyor bunlar diye bina falan yapmalı ve ucubik ucubik uzaylı ırklı (belki onlar bizden daha yakışıklılardır, ne biliyorsunuz (yeni geyik olabilir)) oyunlar habire çıkıp duruyor. Deadlock da bu tütün yeni örneği (olmasa o kadar laf yazıp çenemi



SCREA



Hasssaaan, yuvaş olum, yuvaş, dabakhanedekiler behlerler bizi, ne diyem acele ediyon bu gadar, basma şu gaza böyle, geberecez ulan.

-Ağaam durya, nirden bulacaz bi daha bu gadar güzel yarış oyununu, bazmışım, gedeyom işte, aha gıvrah yol, şincik himen dönmeh lazım.

- Ula dur, yapışacaz duvara, zaten gar yapdırmış gavurlar oyunda, ne ula bu oyunun adı?

- Screamer2 ağam, hani Geymşov diskte demozunu virdiydi ya, bu onun yenisi.

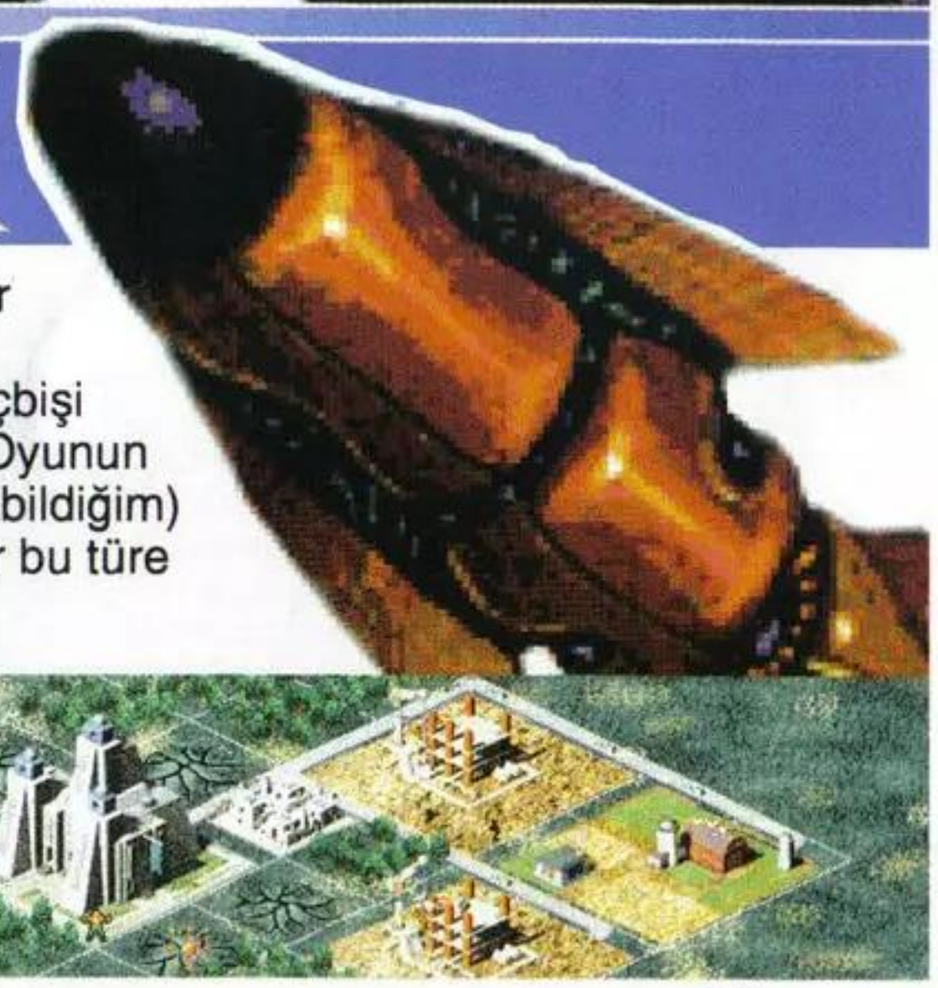
- Ula ne biçim gonuşuyon lan sen öyne

TER TRUCK

Windows altında çalışan bir yarış oyunu yapmış (oturup kendi yapmamış, o kadar parası var, birilerini (hatta birsürü birilerini) tutup ona yaptırmıştır, adam ne isterse yapar). EuroSport'da falan seyredip hakkında geyik yaptığımız koca tekerlekli kamyonların ligini konu alan oyun aslında o kadar da kötü değil. Özellikle zıplamaları pistler, foto finiş gibi özellikleriyle (çok kişi de oynarsanız) zevkli bile denilebilir. Windows altında çalışıyor olması ve CD'nin içini bir dolu video'yla doldurmaları da bonus. Ama bunca programa, bunca para verdikten sonra Microsoft'tan bir oyun almaya yüreğiniz (ve cebiniz) el verir mi bilmiyorum? (kopya yasak, kopya yasak, kopya yasak, Microsoft bu, oyulursunuz).

LOCK

yormazdım di mi). Değişik (ve çirkin) ırkların bir türlü paylaşamadıkları bir evrende gezegen gezegen herbişey benim olsun, başkalarına hiçbişi kalmasın diye bir çabanın içine giriyorsunuz. Oyunun görünüşü farklı olsa bile demin saydığım (sayabildiğim) oyunlardan öyle anam anam bir farkı yok. Eğer bu türe kendinizi kaptırdıysanız gözünüz aydın.



MER2

sigirimıriki, disk filan diye, güfür mü ediyon lan sen ağana, bah şimdi dabanımın tadına bakacan.
-Vurma ağam, hem otomotif gullanıp hemi de dayah yemek zor oluyo, daha hazır deleem buna, ben napam oyunun adı cismi böyleyse. Adamlar Screamer2 demişler.
-Yoh sen ice azıttın bu işi, şincik çakacam sagha, göçecen.
-Ağam, dur ağam, dönemeçte vurma bari, döndürtemiyooom dahsiyi, çarpacaaaaaaz.

NEWSfax

Quake çıktı, yine vazgeçmedeiler Doom Gibin oyunlar yapmaktan. **ERADICATOR**'un ne fazlası var, ne eksiği. Hala bıkmadıysanız (iyimisiniz?) alırsınız.

Birincisi iyi satmış olacak ki Terry Prattchet'ın (MAC'in favori yazarlarından) **DISCWORLD2** 'si daha bile güzel grafikleriyle yakında piyasada (oynamayın, yerine kitapları okuyun).

Ben atlarım zıplarım, silerim temizlerim, ballerina zıp zıp'tır benim adım diyorsanız **PLASTIC CITY** PC'de az çıkam jump-run-shoot türünün yeni örneklerinden.

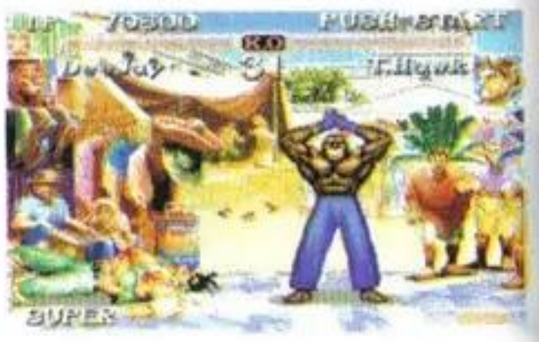
Ay aslında dünyayı kurtariim diye bir derdim yoktu ama madem **SCORCHED PLANET** çıkıyormuş, yarın saati bir saat erkene kuriimde kurtariim bari.

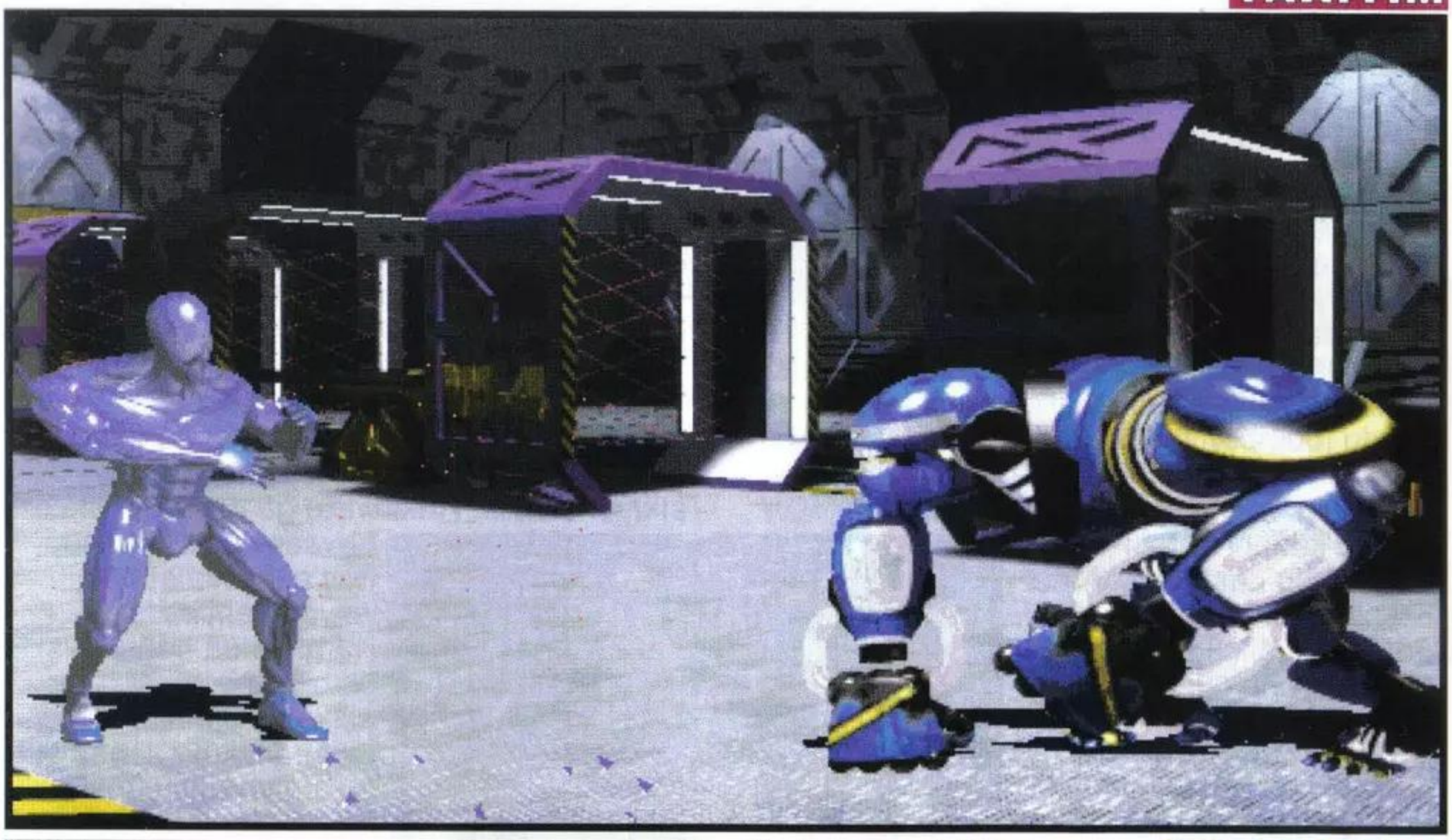
Ya hatırlıyon mu Hasan abi hani askerdeyken bir kere nöbeti asmıştık. -He lan hatırlıyom, hani çavuşun yemeğine hap attıydık. -Abi sen süper adamsın ya, nasıl da aklına gelmişti bu numara, o soğukta nöbete gideceğimize... -Hakketen çok soğuktu di mi lan, adamın ciğerine işlerdi soğuk. -İşlerdi be abi, hani dört kat don giyerdik takımlara birşey olmasın diye. -He lan nasıl unuturum, hani çavuş uyuyunca atladıydık telden şehre kaçtıydık. -He be abi, o gece de çok soğuktu hani, kar yağmıştı, izlerimiz görünmesin diye bire yürüyüp, bir silmiştik. -Sonra da hani o pastaneye gelmiştik, sahildeki, içimiz ısınsın diye çay içmiştik. -He ya, hani azcık paramız vardı, saymıştık ona göre de ay çöreği almıştık, çayımıza banmıştık. -Hala tadı boğazımda, nasıl unuturum ya. Hani bir de yan masaya bir hatun gelmişti... Dur lan oraları karıştırma şimdi... -Ama abi, unuttun mu, hani sen bak nasıl tavlıcam diyip onu kesmeye çalışmıştın -Sus diyorum lan sana, ettin askerlik anısın içine. - Sonra yanına gitmiştin meğersem hatun erkekmiş, korkmuştun, ne diceni bilememiştin, mosmor olup dönmüştün hani -Sus dedik dinlemedin efendi gibi, al ulan o zaman sana bir Pray For Death combosu: g, a, i+yy. ne kızıyorsun be abi, muhabbet ediyorsuk, abimizsin dedik, yanıldık, biz de boş değiliz yemeyiz öyle ucuz comboları, benden de sana bir Rise block'u: g,g,s,s. -Bozdun dostluğu olum sen, yakktım seni şimdi, bak bakalım Mortal3 fatality'min tadına: i,g,g, i,LP. -Aoaaarghh, ula yedik ama yıkılmadık, yok sen abim falan değil kapımda köpeğim bile olamazsın, ye bakalım Super Street Fighter Turbo Rising Bird Kick'imi: a(2 saniye bekle), y. -Hobara, ulan deyyuz, böyle Chun-Li'li karı numaraları yapılır mı erkek döğüşünde ulan, ben sana Stryker gibi cop'la geçirim de gör bakalım, ne kadar dayanacan: i,i, HK. Yemezler ol'um, son bir animality'le biter bu iş, bitir onu: s,g,g,g,g (yakın durun). -Aman abi yapma, iki tane çocuğum var benim, kim bakar onlara sonra... ☒Murat'HitMeWhereItHurtsTheMost'ADANÇ

SSF 2

Anlamıyorum bir türlü, ikide birde 'çok düğme var, ondan simulasyon oynayamıyoruz' derler, ama iş dövüş oyunlarına gelince onbeş tane düğmeye elli değişik sırada basıp en garip hareketleri bir anda yapmayı bilirler. Netekim, dövüş oyunları ve onların hayranları (ki ben biri değilim) 'nerde hareket, orda bereket' lafına yeni bir mana getirerek en çok, en karışık, ve en vahşi hareketli oyunların birbiri arkasına çıkmasına sebep oldular. Street Fighter (aile olarak, biri, ikisi, turbosu, osu, püsürü) dövüş oyunlarının gelişimindeki dönüş noktası, 64'teki, Amiga'daki, Kung-Fu, Budokan gibi sessiz sakin oyunlardan sonra bir anda gelmeye başlayan bol karakterli, çok hareketli ve normal insan anatomisinden fazla parmak gerektiren kontrollü oyunların ilki (ve belki de en kayda değeri).

Street Fighter'da yola ilk önce arcade makinası olarak çıktı, çünkü o zamanlar bu boyda sprite'ları falan kaldırabilecek kuvvette bilgisayarlar (Amiga bile) bulmak zordu. Sonra anormal derecede tutulunca (niye abi niye, açıklarmısınız bana) Amiga'dan PC'ye, Sega'dan GameBoy'a (nasıl oluyorsa) kadar her türlü alete çevrildi ve birbiri ardına yüz tane ayrı versiyonu (kaç tane olduklarını şaşırdım artık) çıktı. Street Fighter sülalesi hakkında söyleyebileceğim şey eeh işte 'temiz' olmaları, çizgi film tekniğiyle hazırlanmış adam grafikleri ve fazla bulanmamış arka fonlarıyla en azından ne olup bittiğini anlayabiliyorsunuz. Eski sayılar sizde varsa bütün hareket tuşlarını da öğrenebilirsiniz. Karakterlere gelince Ryu, Ken falan klasik japon çizgi filmi (severim) kahramanları ama arada sıkışmış bir iki tane Guile, Blanka gibi ilginç (artık bir ilginçlikleri kalmamıştır ama) karakterler de var. Gizli son adam, gizli hareketler, gizli arka planlar derken yıllardır bu oyun hakkında çok yazıldı çizildi (ben bu güne kadar bakire kalmayı başarabilmiştim), onun için etrafa biraz bakının, başka oyunlarla karşılaştırın ama süper bir dövüş hastası değilseniz bile, az birazcık birilerini pataklamak için Super Street Fighter 2 Turbo gibi her makinada doğru dürüst çalışan bir dövüş oyunu zor bulursunuz. İnanmıyorsanız gelin, sizi döviiim.





PRIMALRAGE

Geçtiğimiz yıllarda ortaya çıkan 'doom gibin oyun yap, nasıl olsa satılır' kuralına bir de 'bir iki tane karakter digitize et, kırmızı boyayı bol kullan, her tarafı kana bula, bu kekler her türlü dövüş oyununu alırlar' kuralı eklendiğinden beri, biri diğerinden beter yüzbin tane yeni oyunla karşılaştım ama Primalrage'in benim için önemi büyük. Bir kere büyük ve paralı bir şirket tarafından yapılmış, yani arkasında iyi kötü bir bütçe var. Sonra aylarca dergilerde nasıl dinazor maketleri yapıp onları digitize ettiklerini anlatan yazılar çıktı, yani bayağı bir emek de harcanmış bu oyuna. hatta ilk geldiğinde (ki ben ve Intel o zaman 4 MB için debeleniyorduk) 8 MB gibi dövüş oyunları için pek duyulmamış bir ricada (daha ziyade emir) bulunuyordu. Biz de civardaki tek 8'lik aletle (Kamer'in şimdi tarih olan 486'sı) bir kere oynayalım demiştik. Ooo güzel demo, naftalinli konu (insanlar birbirlerini yok edince dünya tekrar dinozorlara (Jurassic Park zamanlar, içinde dinozor olan (et olarak değil canıım) herşey satıyordu) kalıyor, onlar da kendi aralarında savaşmaya karar veriyorlar (dünyanın hakimi saplantısı onlarda da varmış meğersem) , siz de bir dinozor seçiyorsunuz, öbürleriyle sırayla döğüşmeye başlıyorsunuz. 8 MB ya, maketlerle yapılmış ya, biz de süper birşeyler bekliyoruz Kamer ailesi olarak. Dövüş ekranları gelince şoka uğradık. Oyunu silelim mi yoksa ibret olsun diye tutalım mı karar vermedik. Bir piksel çorbası ekranda bir karmaşa, kim kime koyuyor, kim kime vuruyor belli değil. Seçmece'den geleceğin programlarına ders olsun, herbirşeyi yaptım sanıp, en garip grup hareketleri falan dizayn ettim, bu oyun satar hissine kapılmayın. Dövüş oyunu hastaları o kadar akıllı olmasalar bile (başıma bela açacak bu laf biliyorum, ama severim macerayı, Marlboro adamıyım ben) karşılarına çıkacak her oyunu alacak kadar da salak değiller.

MORTALKOMBAT3

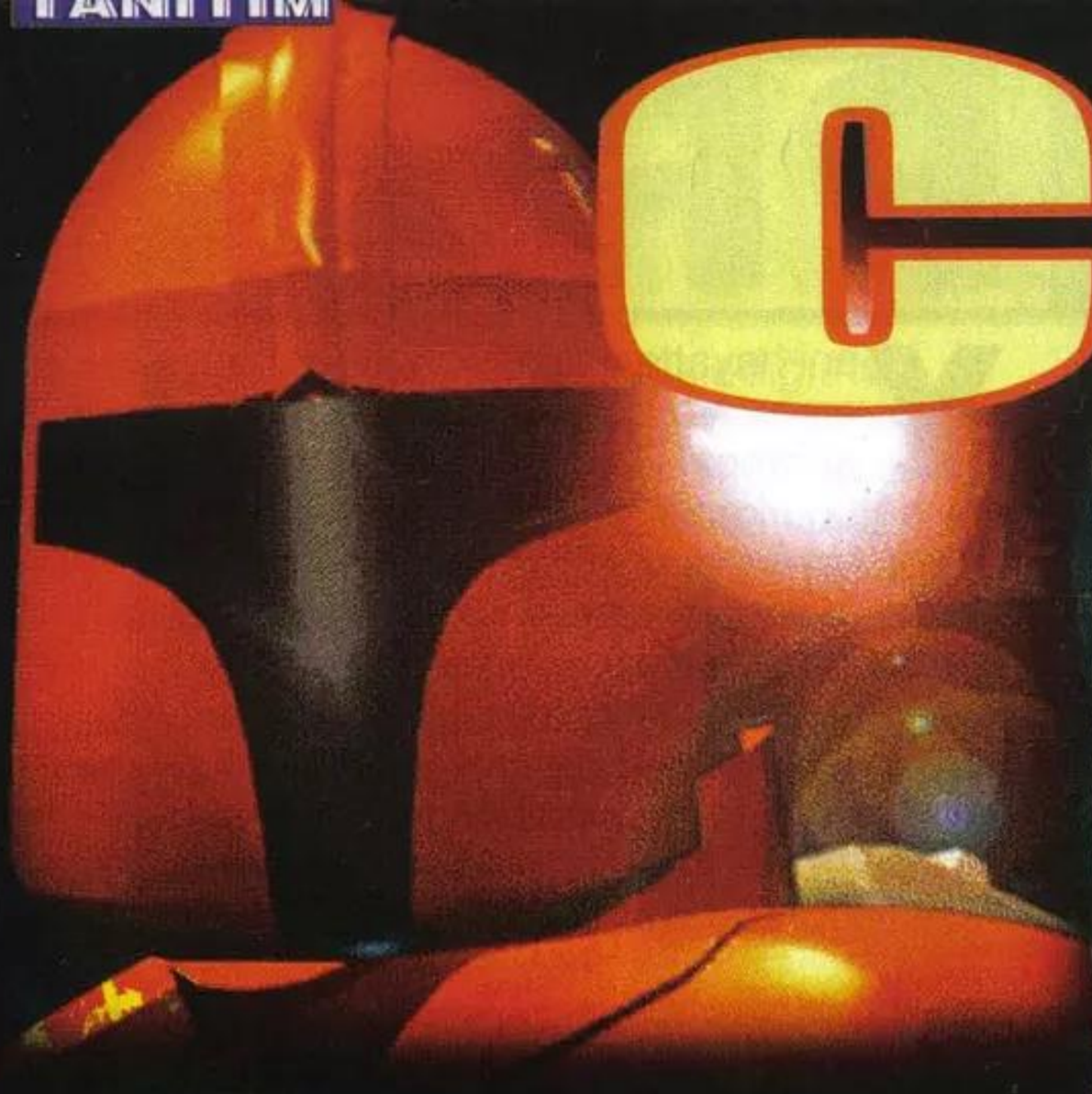
Ben dergiyi yapmaya başladığımda daha Mortal'ın Kombat'ının 'K'yle yazıldığından haberim olmayacak kadar cahildim bu konuda. Sonraları yap sayfaları, cevapla mektupları, editör, okuyucu derken dövüle dövüle akıllandım. Gelen koydu (combo), giden koydu (fatality) yavaş yavaş mecburen mecburiyetten öğrenmeye başladım. Mortal Kombat iyi oyun(muş), seveni kadar hastası varmış, bu hastalara Mortal Kombat kötü oyundur denmezmiş, çünkü zaten dövüş oyunu oynaya oynaya kaslanmışlar, bir de kan gölü ekranlara bakmaktan agresif olmuşlar, tehlikeli oluyarlar. Bin tane dövüş oyunuyla dolu olan piyasada (ki bu ay sadece iki boyutlu olanlarına bakıyoruz) hem bir seri kadar ilerleyecek, hem de hayran kitlesi oluşturacak kadar tutulan ender oyunlardan biri (bu her serisi olan oyun güzel demek değil). O kadar ileri gittiler ki, gittiler filmini bile çektiler. Her filmin kötü bir oyunu olan bu piyasada bir oyunun kötü bir filmi olması büyük yenilik, hatta son duyduğuma göre şu sıralar yeni bir kötü film daha çekiliyormuş. Anladılar ya artık, saf ve katil ruhlu gençler adında (K'yle yazılan) Kombat geçen herşeyi alıyorlar, artık peşini bırakmazlar. Ben size Mortal Kombat hakkında ne desem yalan olur, bari kendi çapımda niye bu kadar sevildiğini tahmin etmeye çalışiiim. Acaba kan miktarından olabilir mi? Dünyadan haberi olmayan anne babaları şok edecek miktarda beyin patlatma, parçalara ayırma sahneleriyle dolu olan Kombat serisi bazı bastırılmış duygularınıza (abiniz sizi dövüyo mu?) hitab ediyor olabilir. Ya da o kadar dayak yemişsinizdir ki, artık normal sıradan yumruk, tekme gibi babadan kalma metodlar (ne zaman osmanlı tokadı eklicekler bu oyunlara, şöyle şırrrraakkkggh diye patlatsak) sizi sıkıyor olabilir. Rakibinize geçirmeden önce havada iki kere dönüp, beş altı takla atmak istiyor olabilirsiniz. Karakterleri beğenmiş olabilirsiniz ama açıkçası buna uyduracak bir sebep bile bulamıyorum, çünkü Mortal Kombat'ın karakterlerinde ben öyle yaratıcı bir yön bulamadım (bence Street Fighter'ınkiler daha iyi), bir tane Sheeva var, ama o da o kadar yeni bir halt değil, geri kalanlar da ucuz aktörlere benziyorlar. Yine de, müsadenizle, bunu 2 boyut dövüş oyunlarının en iyisi ilan ediyorum (ben etsem no'olur, zaten herkes hastası olmuş, ama yine de işi garantiye alalım), alın benden uzakta istediğiniz kadar kapışın, dövüşün, boğuşun. Nasıl olsa bağlasam bile durmayacaksınız.

RISE2 PRAY

Zamanında batıracak dergi bulamayıp hayatımı üç boyutçu (sucu, bozacı gibi birşey) olarak kazanmaya çalıştığımda bu oyun bana ilham kaynağı olmuştu. Amiga'da zaten Cyborg'u yapma şansım yoktu (kıvrımlı cisimler zor olur) ama robotların hareketleri falan benim gibi bir amatör için ders kitabı gibiydi. Grafiklerine bakıp birşeyler öğrenmek için oyunu oynamak durumunda da kaldım ve gördüm ki, benim ağzımı sulandıran grafikler bile oyunu kurtarmaya yetmiyo. Adamlarda farkındalar bunun aslında, ikincisini çıkarmadan önce 'birinicisin güzel grafikleri artı bu sefer doğru dürüst oynanabilirlik' gibisinden özürümsü reklamlar yayınladılar, ama (herhalde tamamen kabiliyetsizler) ikinci oyunda da sözlerini tutamadılar, yine ortaya doğru dürüst birşey çıkmadı. Yani ne bilim süüüppper grafikli adamları yaptıktan sonra onlara kısıtlı olmayan hareketler vermek ya da oyuna kontroller açısından bir akıcılık kazandırmak ne kadar (çok galiba) zor olabilir ki? Aslına bakarsanız herkesin en azından bir kez görmesi gereken bir oyun, ama tıpkı mahalle kavgası gibi, bir köşeden seyretmek güzel de, atlayıp işin içine karışmayın. Dalganızın geçin, gözünüze hitap etsin, gözünüzü patlatmasın.

Yani hayatta ya olursun, ya olamazsın ama niye olursun, ya da niye olamazsın bilinmez. Pray for Death tam olacakmış gibi görünürken direkten dönenler sınıfına giriyor. İşte iki boyutlu bir dövüş oyununda olması gereken herşeye iyi kötü sahip. Garip gurup hareketler var, robotlusundan çok kollusuna kadar bir sürü ucubik karakteri var, vurunca (hıyayyat) vurulunca (arrhggh) diye ses bile çıkarıyorlar, high-res de oluyormuş (nasıl oluyormuş acaba, ben yapamadım bir türlü) ama gelin görünkü tartıya koyduğunuzda hiç kimse 'yeni gelen süper dövüş oyununu gördün mü abi?' demiyor. Bunun sebebi oyunun yetersizliği değil, part-time sosyolog asistanı olarak bence o kadar sıradan dövüş oyunu geldi ki, insanlar artık kaşar oldular. Öyle her gelenin en ufak yeniliğinden etkilenmiyorlar ve zaten hareketleri öğrenmek zor, zamanları her oyuna ayırmıyorlar, biraz süper bir şeyler olsun istiyorlar (belki de artık 2 boyut devri kapanıyordur, onun yerine Virtua Fighter ve benzerleri devri başlıyordur, bilemem, anket yapıp nabız tutmak lazım bu konuda), bir de tabi Mortal Kombat tutmuş yolun başını, piyasada yer, isim edinmek için önce onu dövmek lazım ama o da o kadar değil tabi (çok kötü fatality atar), onu geçmedikçe sıradanlığa mahkumsunuz. Yine de dövüşünüz geldiyse, birilerini deşmek istiyorsanız (hatırım için Levent'le başlayabilirsiniz) hem yeni, hem de kendi çapında iyi bir oyun.

CRUS



Game-Show' un lanetli dünyasından herkese merhaba. Evet, ben yani favori yazarınız geri döndü. Umarım geri dönüşüme sevinmişsinizdir. Yoksa Engin hanımefendisi (ben aslında diyeceğimi bilirim de, neyse, basın ahlâk yasası, küçük çocuklar...) kanınıza mı girdi. Evet ne yaptın ettin ama geri dönüşümü engelleyemedin sen ey gafil Engin Abla. Ama benim çok sevgili Game-Show okuyucularım, senin gerçek ve kirli yo hayır pis yüzün ortaya çıktıkça ne demek istediğimi anlayacak.

Geçen ve ondan önceki ay ki hakaret, iftira ve suçlamalara bir cevap verdikten sonra artık ayın en kaliteli oyunlarından biri olan Crusader: No Regret isimli oyunumuza geçiyoruz. Açıkçası birincisinin açıklamasının yayınlanmasından dolayı ben de MEG'in isteği üzerine oyunun birincisiyle farklarını içeren bir yazı yazmaya karar verdim. Eğer birincinin açıklamasını isterseniz hangi sayıda olduğu abone ve eski sayılar sayfasında olacak.

Oyunun birincisini oynayanlar bilir, LBA' dan bu yana gelmiş en kaliteli ve en iyi kontrol sisteminden birine sahip olan Crusader' da bir isyancıyı yönetiyordunuz. Bir isyancı olarak kanının son damlasına kadar savaşmaya hazır olan

Silencer(biz)'ın yine oynayanların bileceği üzere oyunun sonunda hararetli bir savaştan sağ salim çıktığını ve bir life-pod içinde uzayda amaçsızca ilerlediği sahne oyunun son sahnesiydi. Açıkçası Origin yine kalitesini ortaya koydu ve ne olduysa ondan sonra oldu. Ben oyunu bitirdikten sonra içimden bir ses isyan kuvvetlerinin işinin burada bitmeyeceğini söylüyordu. Bu yüzden birkaç ay "Acaba yenisi ne zaman gelecek?" sorusuna cevap bulmayla uğraştım. Yeni oyun bundan birkaç gün önce sessiz sedasız, şatafatsız ve eski ününü ve kalitesini aynen koruyarak geldi ve benim tarafımdan yazılmak üzere drivea takıldı. Oyunu yüklemek benim 486' da oldukça uzun sürdü ve 70 MB' a yakın bir yer olması gerektiğini anlamam çok uzun sürmedi. Neyse, herşeyin sonunda oyun yüklendi ve karşımda bir film (birincisindeki gibi). Ama gözle görülür bir kalite artışı ve tabii dolayısıyla kare atlama olayı baş gösterdi. Sonradan anladım ki oyun 64K renk desteğiyle ve üstelik DOS altında sorunsuzu çalışarak diğer benzerlerine olan üstünlüğünü yeniden ispatladı. Yine SVGA(640x480) grafikler, yine AMF müziklerle karşımdaydı. Üstelik parçalar baştan aşağı yeniydi ve daha net kullanılan bir panel de yerini eski oyun panelinin yerinde almıştı. Tabii ki bunlar oyundaki makyajlar. Bunların dışında gözüme çarpan ve önemli bulduğum bazı yeni eşyalardan bahsetmek istiyorum:

Portable Bouncing Benny: Bunu yere bırakın, **'B'** harfine basın ve çevresindekilerin yamulmasını keyifle izleyin.

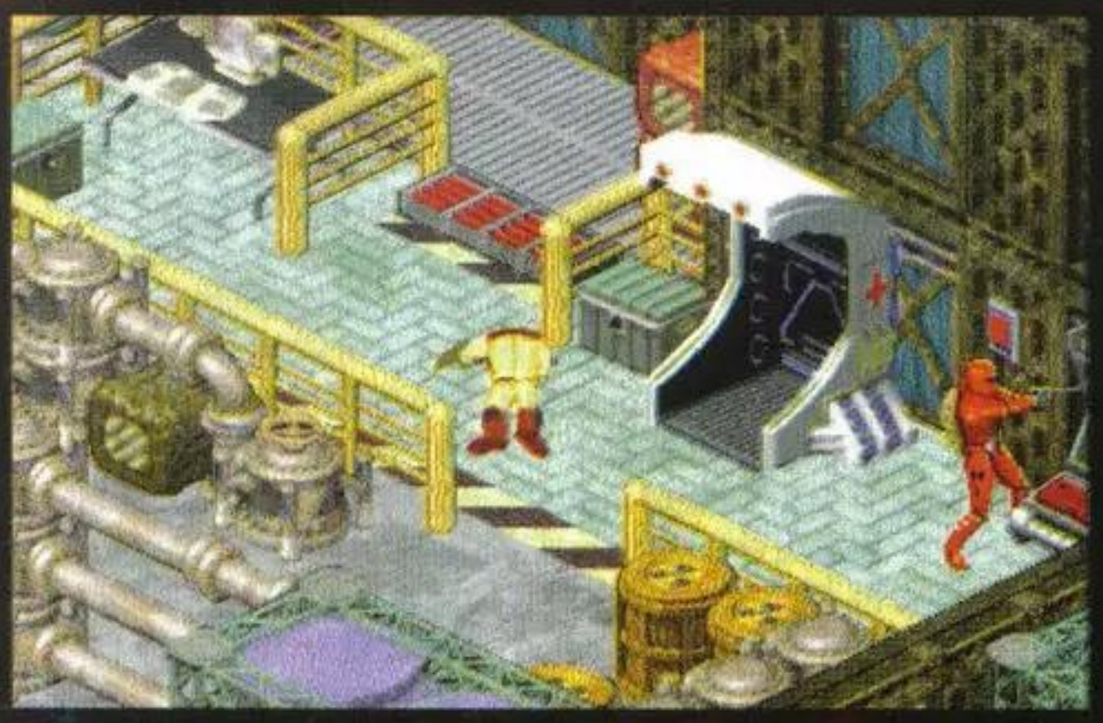
Mine Detonator: Bu kuvvetli bir patlayıcı. *Det-pac*'ten daha iyi.

VIR Imager: Bununla duvardaki kızılötesi ışınları ve mayınları bulabilirsiniz.

Spider Mine: Bunu salın ve unutun. Kendi

SADER

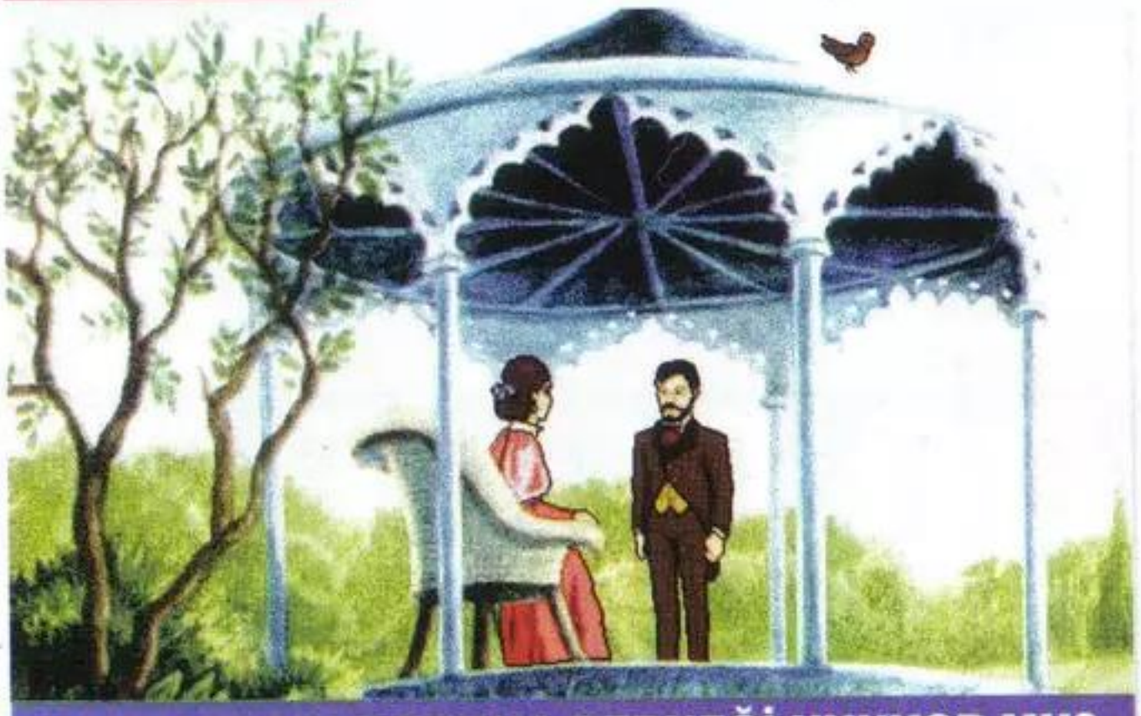
NO REGRET



hedefine kendi gider, uysaldır, terliklerinizi ayağınıza kadar getirir.
Disruptor: Bir çeşit tuzak bulucu olduğunu zannediyorum.
Datapick: Klasik maymuncuğun teknoloji harikası torunu. Her kapıyı açar (para hesabı).
Inhibitor: *Servo-mech*'lerin infilakına sebep olur.
Radiation Shield: Çernobil olayından sonra bende de bundan olsa diyen zavallı Çernobil halkının sesini duyar gibiyim. Evet bildiniz, **Silencer** buna ihtiyaç duyuyor, çünkü çevresinde zaman zaman 1000 Çernobili havaya uçuracak kadar radyasyon oluyor.
Bunların dışında birkaç yeni silah (onları bulmak için çatlayacaksınız) ve birkaç yeni panel (terminal, kilitli duvar bilgisayarı gibi) var. Bunların ne işe yaradıklarını oyunu oynadıkça çok rahat anlayacaksınız. Tabii bunların dışında yeni düşmanlarla birlikte eski düşmanların da oyuna dahil olması tanıdık yüzler olması açısından iyi bir şey (gibi geliyor bana). Bazı duvar silahlarının ve kameraların bir çeşit elektrik kalkanıyla korundurulması ise sadece oyuna zorluk katmak açısından iyi olmuş (bunların kalkanının kalkması için yakınlarındaki reaktörleri patlatın). Oyunun menü ve kontrol sistemi yine birincisinde olduğu gibi ve geniş bir klavye örtüsünü oyunun yardım bölümünde **(F2)** bulabilirsiniz. Adamımız **Silencer**, bir-iki de yeni hareket öğrenmiş. Bunlardan birincisi ileri doğru atlama. Bu hareketle yerdeki (bolca karşılaşacaksınız) hareketli elektrik akımlarından kurtulmanız sağlanmış. Tıpkı bir komando gibi ileri doğru atlayıp adamlara birbirini vurdurmak aslında oldukça zevkli. Ama bunun için de iki keklik asker bulmanız lazım geliyor.
Unutmadan hareketi yapmak için "**CTRL+**ileri ok tuşu" kombinasyonunu kullanmanız gerektiğini de ekleyeyim. Aranızdan bazılarının "Zıplama nereye gitti? Eskiden bu tuşlarla ileri atlar, yükseklere çıkardık." dediğini duyar gibi oluyorum. Maalesef zıplama yalnızca "**/**" ve "**J**" harfine basınca mümkün oluyor. Bir de artık yerde sağa, sola, ileri ve geri strafe edebiliyorsunuz **(ALT+Ok** tuşu). Bu bence en güzel yeniliklerden biri.
Evet, oyunun oynanışı ve yenilikleri ile ilgili söyleyecek başka şey yok. Ama grafik kalitesinin yine maximum olduğunu, seslerin ve müziklerin çok iyi olduğunu, filmlerin ise mükemmel olduğunu bilin yeter. Tabii ki senarist aynı olunca yine bir şeyleri kurtarmaya çalışacağınız da işin acı tarafı. Bol macera üstü orta karar adventure ancak bu kadar iyi ve kaliteli bir şekilde birleştirilip önümüze oyun diye koyulabilirdi. Şu sıralar **Time Commando** ile birlikte alabileceğiniz en kaliteli oyun. Bence **Crusader: No Remorse** oynamayanlarınız varsa önce onu alın, oynayın, bitirin (hem birkaç aylık oyun olduğu için ucuza düşürebilirsiniz) sonrasında **Crusader: No Regret**'i alırsınız. Bu mecburi değil, yani ilkini oynamadan da ikincisinden aynı zevki alabilirsiniz ama ben yine de böyle yapın ki oyunun havasına iyice girebilin. Eskisinden zor ve eskisi kadar kaliteli oyunlar bulmanın oldukça zor olduğu oyun piyasasına düşmüş ender güzelliklerden bir olan **Crusader: No Regret** benim size alınca pişman olmayacağınızı garanti edebildiğim nadir oyunlardan biri. Benden bu kadar, gerisi size kalmış. Bir daha ki oyuna kadar hepinize BOL OYUNLU GÜNLER...

☒Burak "Silencer" Bayburtlu

FIRMA:	MINDSCAPE (ARCADE)
SİSTEM:	CD - 25 MB HARD DISK 8 NB RAM SVGA Minimum PC 486
KARAR:	%85



HAYVANLARI KORUMA DERNEĞİ UYUYOR MU?

Serkan tutturdu 'Pınar kedinin yavrularından birini bana ver diye', 'ulan' dedik biz de 'sen daha ayakkabını bağlayamıyon, kediye nasıl bakacan' ama sonra düşündük yazık çocuğa, hem belki kedi ona birşeyler öğretir, adam eder diye, verdi Pınar da yavru kediyi Serkan'a.

Sonra Serkan'nın babası tatilden geldi 'a benim salak oğlum' dedi (demek ki onlar da biliyor) 'bana sormadan nasıl aldın sen bunu, geri ver çabuk'.

Evsiz kaldı zavallı Şamo sonunda, şimdi her ay Son Sayfa'da Serkan'dan intikam alma yöntemleri geliştiriyor. 8 tane de canı var (Serkan'nın master'lık edası bir candan bezdirdi onu).

Bu ay adventure sevenlere sesleniyorum. Oyunumuzun adı **GENE MACHINE.** Belki duymuşsunuzdur, oyunun grafikleri gayet güzel ve konusu da fena sayılmaz. Yanlış anlamayın illede bu oyunu alacaksınız demiyorum. Fakat ısrarla sizlere oyunun çözümünü verecem...

Oyunun başında trenden züppe kılıklı bir adam ve uşağı iniyor (o züppe biz oluyoruz). Trenden inince sağa doğru ilerleyip, gazeteci velet ile konuşun (gazete daha sonra alınacak). İstasyondan çıkın ve uşağınız Mossop ile konuşup eve nasıl gideceğinizi sorun. Size taksi kullanmanızı önerecektir. Sola doğru yürüyüp, taksiye binin. Taksi otomatik olarak sizi eve götürecektir. Eve girdiğinizde arkanızdan bir kedi gelecek ve sizinle konuşacaktır. Onu dinledikten sonra kapıdan geçerek salona girin. Divanın yanındaki koltuktan sigara kutusunu alın. **(cigaret case)** Divanın üzerindeki **Sporting Times** dergisinin eski sayısını alın. Cüzdanınızı, içindekilerin hepsi çıkana kadar arayın. (bunun için **inventory** ekranını açıp cüzdanın üzerine klikleyin. Sonra **search** komutuna klikleyerek araştırın.) Cüzdanın içinden şunlar çıkacaktır, **Calling Card**, **Club Membership Card, Money**. Giriş kapısının önüne gidip, yerdeki mektubu alın. **Search** komutu ile zarfı açın ve tekrar **search** komutu ile mektubu zarftan çıkartın. Daha sonra **read** komutu ile mektubu okuyun. Sol tarafta, aşağıya doğru inen merdivenlerden inin. Burası uşağınızın odasıdır. Buradan, **Syrup of Figgs** ve **Whiskey** alın. Tekrar yukarı dönün ve merdivenlerden yukarı, odanıza çıkın. Yatağın yanındaki masadan anahtarı alın. (...bu arada elektrikler kesildi ve tekrar geldi. yeniden beraberiz.) Tekrar salona dönün ve oradaki kapıdan çalışma odasına girin. Çalışma masasının çekmecesini **unlock** komutu ile açın. Açık çemeceyi, **search** komutu ile arayın. Buradan **deeds** yani evin tapusunu alacaksınız. Masanın solundaki sehpadan, **artefact** denen objeyi alın. Bu değersiz bir heykel parçasıdır. Evden ayrılın ve taksiye binin.

Taksiye bindiğinizde karşınıza Londra haritası çıkacaktır. Bu haritadan tren istasyonunu seçin. Sağ tarafa gidip, istasyona gidin. Gazeteci çocuğa para verin ve **Sporting Times** dergisinin yeni sayısını alın. Para vermek için, çocuğun üzerine klikleyin, **give** ikonuna klikleyin ve **inventory** ekranından, parayı seçin. İstasyondan çıkıp taksiye binin ve nişanlınız Mirebella'nın evine gidin.

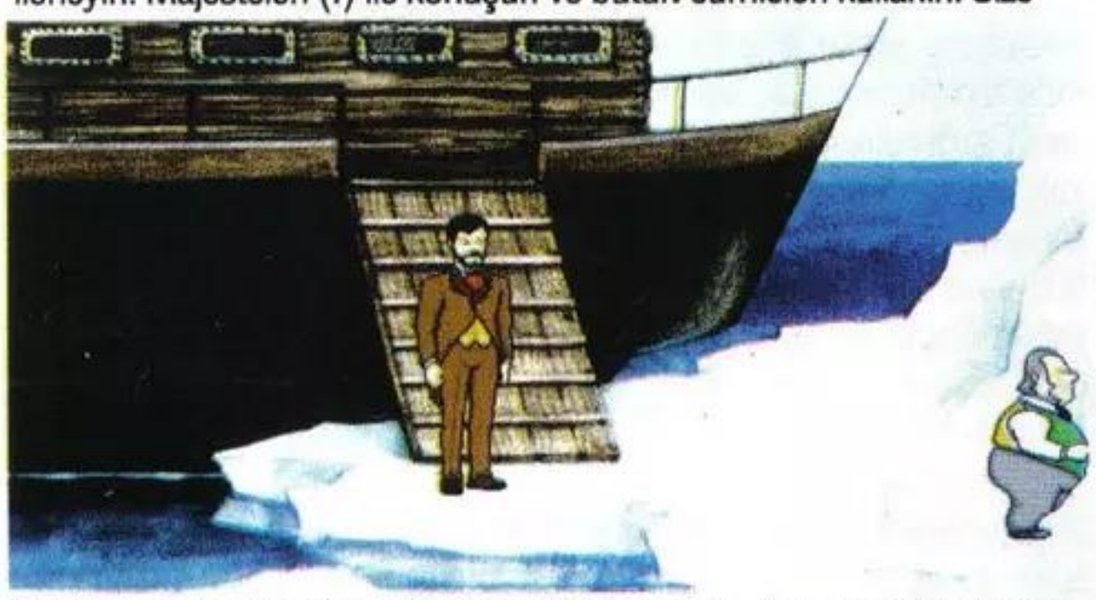
Eve girin ve hizmetçi ile konuşun. Evden çıkıp, sola doğru ilerleyin. Bahçenin girişinde yerde duran çiçeği **(catnip)** alın. Bahçeye girin ve Mirebella ile konuşun. Sizden çay istediğinde, eve girin ve hizmetçiye çay yapmasını söyleyin. Evden çıkıp taksiye binin ve limana **(docks)** gidin.

Kapıda duran liman görevlisi ile konuşup, bütün soruları sorun. Mossop ile konuşun ve bütün soruları sorun. Böylece haritada **White Chapel** diye bir yer açılacaktır. Taksiye binip, **White Chapel'a** gidin. Sokak arasında duran Jonathan T. Ripper ile konuşun.

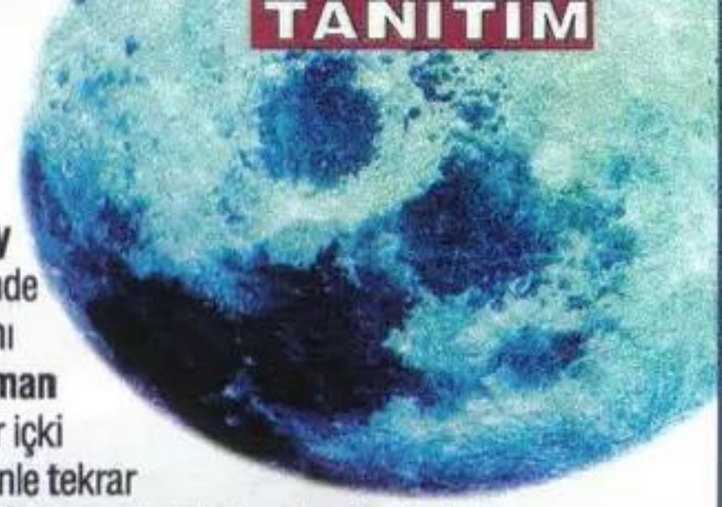
Sağdaki kapıdan bara girin. Barda size en yakın olan adamla yani işçiyle konuşun ve daha sonra ona mendilinizi verin. Mendiliniz ile yüzünü silecek ve yağlanmış bir şekilde size verecektir. Barın sonundaki kapıya doğru ilerleyin. Kapının üzerine klikleyin ve **listen** ikonunu seçin. Daha sonra kapıya klikleyip, **move** ikonunu seçerek içeri girin. **Forger** ile konuşun.

THE GE

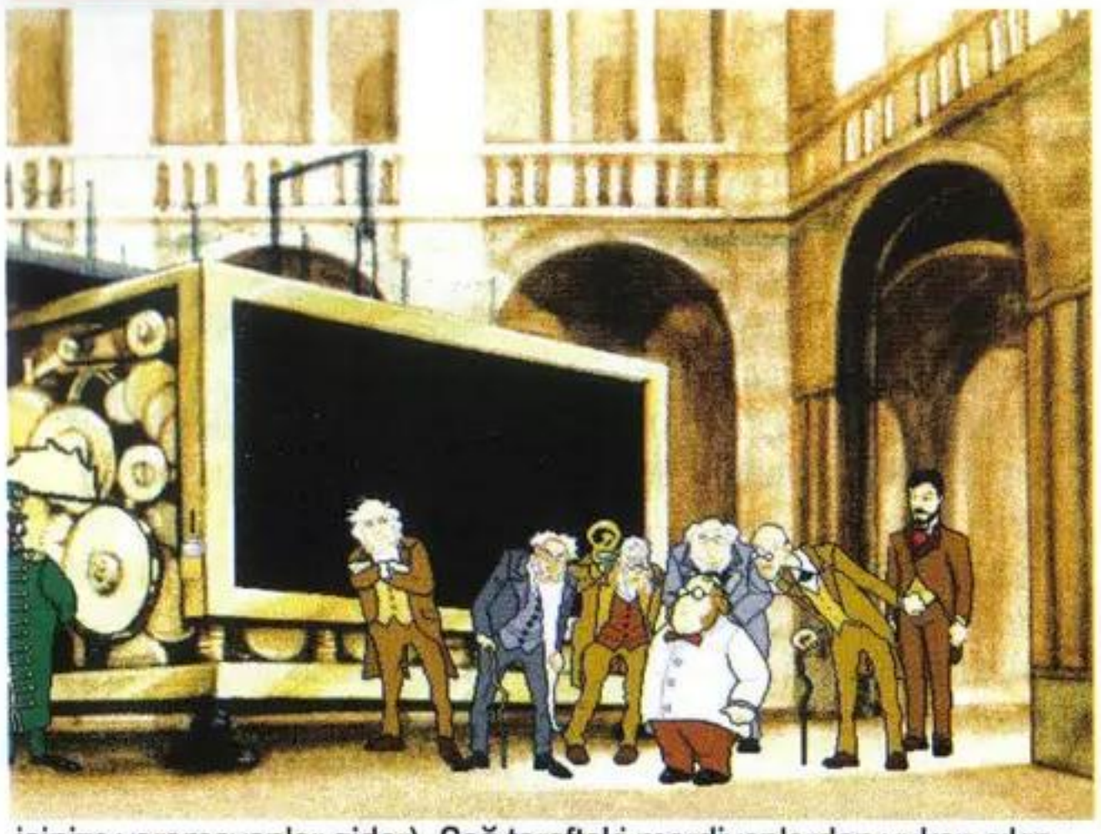
Bu adam sahte evrak düzenleme işlerine bakar. Bardan çıkın ve sokağa geri dönün. bu sefer sol taraftaki kapıdan randevu evine girin. Resepsiyonist ile konuşun. Üye olmadığınız için sizi içeri almayacaktır. Taksiye binin ve **Royal Scientific Institute'e** gidin. (kısa olarak RSI diyelim.)
Sola doğru gidip, **Curator** ile konuşun ve ona **artefact'ı** verin. Böylece içeri geçmenize izin verecektir. İçeri girin ve makinanın yanındaki kartlardan bir tane alın. Kartı "slot"`a sokun ve bir tane daha alın. RSI`dan çıkıp, Mirabella`nın evine gidin.
Eve girip,hizmetçi ile konuşun. Masanın üzerinden çayı alın **(tea cup).** Inventory ekranında **cigar case'i, search** komutu ile açın ve sigara kutusunu masanın üzerindeki kek ile kullanıp, içine koyun. Cebinizdeki mendili çay fincanında kullanın. Daha sonra bahçeye gidip, çayı Mirabella`ya verin ve konuşun. **Inventory**'deki **Club membership card'ı** okuyun. Taksiye binip, **The Highborn Club'e** gidin.
Sola doğru ilerleyip, binanın içine girin. Masanın üzerinden **Snuff'ı** alın. Inventory`de **whiskey'i Snuff'**ın üzerine dökün. Sol tarafta klüp odasına girin ve golf oynayan adamla **(Earl)** konuşun. Yerde duran **calling card'a** bakın. Odadan çıkın ve Buttler'ın elinde tuttuğu içkinin içine **syrup of figgs'i** boşaltın. Butler ile konuşun ve Earl'e içki götürmesini söyleyin. Tekrar klüp odasına girin ve yerdeki **calling card'ı** alın. Daha sonra klüp üyeleri ile konuşun. Klüpten çıkın ve taksiye binin. Buckingham Sarayı`na gidin.
Sraya girmeye çalışın. Nöbetçiler sizi içeri almayacaktır. Bunun üzerine onlara Earl`den çaldığınız **Calling Card'ı** gösterin ve saraya girin. Kraliçe hazretlerinin huzuruna çıkana kadar (biraz kaptırdım) sağa ilerleyin. Majesteleri (!) ile konuşun ve bütün cümleleri kullanın. Size



konuşmanın sonunda **royal warranty** verecektir. (bu gemiyi limandan çıkarmak için izin belgesidir.) Geri dönmeden önce yerden **letter of recommendation** alın. Taksiye binip, **White Chapel'a** gidin.
Randevu evine girin ve resepsiyoniste **letter of recommendation'ı** gösterin. Böylece majestelerinin (!) izini ile randevu evine girmiş olduk. Merdivenlerden yukarısında açık olan kapıya girin ve hayat hanımı (terbiyeli olamaya çalışıyorum) ile konuşun. Onu kamerasını almak için ikna edin ve kamerayı alıp, **Highborn Club'e** gidin. Klüp üyeleri ile konuşun ve onları iddaya girmeye ikna edin. Dinsey Adası'na gidebileceğinizi söyleyin ve onlara evinizin tapusunu **(deeds)** verin. Sonra **sproting times** dergisinin yeni sayısını gösterin. Böylece bahse girmeyi kabul edeceklerdir. Eve geri dönün.
RSI`dan aldığınız **punch card'ı** 73`e (bu kedinin adıdır) verin. Kedi **punch card'ın** ırzına geçtikten sonra, RSI`ya geri dönün. **Punch Card'ı** makinanın slotuna yerleştirin ve başınız göğe ersin. Profesör ile konuşun ve RSI`dan çıkıp pofesörün evine gidin. Profesör ile konuşun. Sizden **vitrol** (konsantre sülfürik asit), uzaktan kumanda ve **Ploughman's lunch** (bir İngiliz yemeğiymiş...) isteyecektir. Sola doğru gidip, yeşil kapılardan içeri girin. Buradan, uzaktan kumanda ve **vitrol'ü** alın. Uzaktan kumanda ve **vitrol'ü** profesöre gösterin ve taksi ile White chapel'a gidin. Barmen ile konuşun ve size **why you are a wotking man** dediğinde ona **I really don`t know** cevabını verin. Sonra **what does a real man drink?** sorusunu sorun. Size bir içki dolduracaktır. İçkiyi içip, barmenle tekrar konuşun ve **Ploughman`s lunch'ı** barın üzerinden alın (bu iş bu kadar).



Tekrar profesörün evine dönün. **Ploughman`s lunch**'ı profesöre verin ve onunla konuşup, bütün cümleleri kullanın. Rokete gelene kadar, sola ilerleyin. Roketin üzerine klikleyin ve **move** ikonuna klikleyerek, rokete girin. Şu anda lokomotif bozması bir roket ile aya doğru gidiyorsunuz. Fakat roketin rotasına göre ayı ıskalayacaksınız ve hemem bir şeyler yapmalısınız. Çekici **(hammer),** küreği **(spade)** ve astronot elbisesini **(space suit)** alın. Çekici aldığınız yerin yanındaki oksijen borusunu kırın (bunun için oksijen borusuna klikleyin ve sonra çekiç ikonuna klikleyin). Yukarıda **port hole** yazan yere klikleyin (pencere). Burada roketin rotasını belirleyen üç tane kol vardır. Önce sağ baştaki kolu, yukarıdan ikinci pozisyona getirin. Sonra oratadaki kolu, yukarıdan dördüncü pozisyona getirin. Son olarak sol baştaki kolu yukarıdan ikinci pozisyona getirin ve kolların altındaki kontrol paneline klikleyip, boru (?) ikonuna klikleyin. Ay'a indiğinizde, kapıya klikleyerek dışarı çıkın.
Artık aya adım attınız (bir insan için küçük fakat insanlık için büyük bir adım olsa gerek...). Geminin dışında **moon surface** yazan yere kamerayı koyun ve kullanın. Böylece limandaki adamın dediği yerin fotorafını çekmiş olacaksınız (panterin gözü). Sol tarafa gidin ve mağraya girin. Duvardaki geçitten geçmeye çalışın. **Piers** buradan geçemeyecektir. **Robert'ın** üzerine klikleyip onu kontrol edin. **Robert** geçitten içeri girecektir. Duvardaki delikten bakın ve **Robert'a** klikleyip kontrolünü alın. Ekranın altında bir kumanda kolu belirecektir. Buradan **Robert'ı** kontrol ederek, diğer tarafa geçirmelisiniz. Kontroller şöyle (sanırım) iki defa sağa, dört defa yukarı, iki defa sola, beş defa yukarı, beş defa sağa. **Robert** size bir köprü yaspacaktır. Böylece karşıya geçin ve sağ tarafa gidin. Burada **mineral area** yazan yere klikleyin ve sonra kürek ikonuna klikleyin. **Moon rock'ı** alın ve gemiye dönüp, profesör ile konuşun. Ona peyniri nasıl çıkaracağınızı sorun. Size bir **extractor** verecektir. **Extractor'**ü kulanarak **phospathe** elde edin. Gemiye geri dönün ve profesör size oksijeninizin bitmek üzere olduğunu söyleyince, **vitrol** ile **phospathe'ı** kullanın. Böylece ay yolculuğumuz bitti ve bütün bunlar bir fotğraf içindi. Piers`in evine geri dönün.
Catnip'i 73`e verin. Piers fareyi yakalayacaktır. Taksiye binip Mirabella`nın evine gidin. Fareyi Mirabella`ya verin. Nişan yüzüğü yere düşecektir. Yüzüğü alın ve **Whitechapel'a** gidin. Bara girin ve sol taraftaki kapıdan girin. **Foger** ile konuşun. Ona **sproting times'**ın eski sayısını gösterin. Nişan yüzüğünü verin ve tekrar eski **sporting times'**ı verin. Sonra yeni **sporting times'ı** verin. Forger bunları sizin için değiştirecektir. Eve geri dönüp 73 ile konuşun ve tekrar buraya dönüp gazeteyi alın. **Highborn Club'e** gidin ve sahte gazeteyi klüp üyelerine verin. Şimdi limana gidin ve kapıdaki adam ile konuşun. Kraliçeden aldığınız izin belgesini ona verin ve fotoğrafı gösterin. Adamla konuşun ve bütün cümleleri kullanın. Cigara kutusuna koyduğunuz keki, adama verin ve sağa doğru gidip, geminize binin.
Gemiye bindiğinizde, **inventory** ekranınız temizlenecektir (sadece



işinize yaramayanlar gider). Sağ taraftaki merdivenlerden yukarı çıkıp, kaptan ile konuşun ve ona dünya haritasını verin. Kaptan ile tekrar konuşun. Geminin motorunun bozulduğunu öğreneceksiniz. İş yine başa düştü. Merdivenlerden inin ve sağa doğru yürüyün. Sandığın yanındaki **Boat hook**'u alın ve kapıdan içeri girin. Sağ taraftaki kapıdan girin ve yerden **bagpipes'ı** alın. Masanın üzerindeki kirpiden bir diken alın (**search** komutu ile). Bu odadan çıkın ve diğer kapıdan girin. Burada açamadığınız bir pencerre var, bunu sonra açacaksınız (hazır gelmişken söyliim dedim). Şimdi güverteye geri dönün. Sağa doğru ilerleyin ve vinçin bulunduğu ekrandaki kapıya girin. Burası makina dairesidir. Buradan yağ tenekesini ve tornavidayı alın. Kirpiden kopardığınız dikeni, vananın üzerindeki göstergede kullanın. Makina dairesinden çıkın ve dışarıdaki adam ile konuşun. Sizin her konuşmaya çalışmanızda adam tükürür (ilginç). Yerdeki deliğe bakın. Daha sonra yağ tenekesini ve ardından da kancayı **(boat hook) winch'te** kullanın. Tüküren adamla tekrar konuşun. Açamadığınız pencerenin bulunduğu odaya geri dönün ve pencereyi tornavida ile açın. Pencereyi aldıktan sonra vinçin yanına dönün ve pencereyi yerdeki deliğin üzerine bırakın. Adamla konuşun ve tükürüklü camı alın. Pencereyi söktüğünüz odanın girişine dönün ve buradaki sızdıran boruya bakın. Tekrar makina dairesine gidin. Vanaya **(valve)** bakın ve tükürüklü camı vananın üzerinde kullanın. Buradan çıkın ve geminin burnuna gidin. Bayrağı almaya çalışın. Bayrağı alamayacaksınız ama **Mossop'**a bayrağı sizin için almasını söyleyin. Sızdıran borunun yanına gidin ve bayrağı boruda kullanın. Makina dairesine tekrar gidin ve basınç göstergesine bakın. Daha sonra **bagpipes**'ı kazanda kullanın **(boiler).**

Bir buzula yanaşacaksınız. Buzulun üzerine indiğinizde, buz mağrasına girin ve Kaptan **Nematode'un** deniz altısına girin. Sağa doğru gidin ve **Nematode** ile konuşun. Sola doğru gidin ve tekrar konuşun.

Merdivenlerden yukarı çıkın.

Dev bir piyanonun olduğu odaya gelene kadar, sağa doğru ilerleyin. Piyanoyu kullanın ve çıkan mektupları alıp okuyun. Sağ tarafta , **Nematode'un** yatak odasına girin. Dalgıç elbisesini alın. Yatağa ve duvardaki resme bakın ve sonra mektupları tekrar okuyun. Denizaltıya geri dönün ve **Nematode** ile konuşun. Denizaltıdan çıkın ve gemiye geri dönün. Kaptan ile konuşun ve ona Ay`da çektiğiniz fotoğrafı verin...

Adaya geldiğinizde, sağ taraftaki oramana doğru gidin. Bir yerli köyüne gelene kadar sağa gitmeye devam edin. Yerlilerin şefi ile konuşun. Sizden bir hediye isteyecektir. Köyden çıkın ve ormanda, köyün yanında yetişen sarmaşığı **(ivy)** alın. Sahile geri dönün ve ormanın girişindeki kaya parçasını alın. Ormana tekrar girin fakat bu defa köye gelmeden önceki geçitten yukarı çıkın. Patikadan yukarı çıkmaya devam edin. Yukarı, göl kenarına çıkınca çalıdan **red berries** alın. Hemen yanınızda duran suya bakın (eeeeele bakınn). Kaya parçasını sarmaşık ile kullanın ve sonra **berries** ile kullanın. Böylece şef için bir hediye yapmış olacaksınız. Köye geri dönün ve şefin hediyesini verin. Size bir yerli rehberlik yapacaktır. Bu rehberi yılan mağrasına kadar takip edin.

Mağraya girdiğinizde önce korsan iskeletinden kılıcı alın. Yerdeki panele bakın ve dışarı çıkıp dallara asılan hayvanların olduğu ekrana gidin. Kılıcı hayvanın asıldığı dalda kullanın ve hayvanı alın. Yılan mağrasına geri dönün ve yerdeki panelin üzerine hayvanı koyun. Diğer odaya doğru yürüyün. Lavların üzerinden geçmeye çalışın. Bu eyleminiz başarısızlığa uğradıktan sonra, tavanda **plug** yazan yere bakın. Daha sonra köyün yukarısındaki göle dönün. Gölün üzerine klikleyin ve sonra **move** ikonuna klikleyin. **Piers** dalgıç elbisesini giyip, suya atlayacaktır. Gölün altında sağa doğru yürümeye devam edin. Karşınıza bir tıpa çıkacaktır. Bu tıpayı çekin ve lavların olduğu odaya geri dönün. Lavlar soğduğu için kolayca karşıya geçebilirsiniz. Diğer odaya geçin ve kristallere bakın. Aralarından mavi kristali alın (Şimdi "Bu kadar kristalin arasından hangisini alacam" diye soracaksınız). Bütün kristaller **crystals** olarak gösterilir. Siz **crystal** yazanını alacaksınız. (nasıl? karışık di mi?) Diğer odaya geçin. Pedestal'lere bakın ve sağa doğru gidip, Atlantis`e girin.

Sağa doğru yürüyün ve yağ tenekesini asansörde kullanın. Asansörü kullanarak aşağı inin. Geçitten içeri girin. Sol taraftaki kapıdan girin ve **Atlantean rock'ı** alın. Buradan çıkın ve sağ taraftaki kapıdan girin. Burada modele bakın ve sandalyelerin arasındaki bütün kristalleri toplayın. Pedestallerin bulunduğu yere gidin (Atlantis`in girişi). Kristalleri pedeastallere yerleştirin (soldan sağa: mor, yeşil, mavi). Atlantise geri dönün ve Nematode ile konuşun. **Nematode'dan** haritayı aldıktan sonra, yerli köyüne geri dönün ve **atlantean rock'ı** şefe verin. Geminin üzerine klikleyin ve gemiye dönün. Gemiye döndüğünüzde, kaptana **Nematode'dan** aldığınız haritayı verin. Uzun bir animasyon`dan sonra Dinsey Adası`nda bir kafeste kontrol tekrar size geçiyor. **Henchman** ile konuşun. Bütün cümleleri kullanın. Adamın arkasındaki **tentacle** ile konuşun ve tekrar **Henchman** ile konuşun. Kafesten kurtulduktan sonra sağa doğru gidin ve kutudan fişek **(flare)** alın. Fişeği kullanın. Sonra kontrol panelindeki düğmeleri **switches** kullanın. Dr. Dinsey ile konuşun. Dinsey pedestalin üzerine geçtiğinde, **Mossop'a** düğmeye basmasını söyleyin. Kafeslerin olduğu odaya geri dönün ve sol taraftaki kapının yanında bulunan düğmeye basarak, kafesleri açın. Sol taraftan çıkın. **Flying Machine**'i kullanın..... The Son

İşte oyunumuz böyle bi şiy. Görün de ibret alın. Adamlarda ne hayal gücü var. Taa Londra`dan kalkıp bu ücra köşelere geliyoruz. Sırf bu Dinsey midir? Disney midir? İşte o adam`ı durdurmak için. Fekat adam bir uşak parçasının tek hareketi sonucu iki ayrı hayvana dönüşüyor...? Ben şahsen oyunu oynarken amacımı unuttum fakat bayağı zevkli bir oyundu... Serkan bile oynayabilir....!

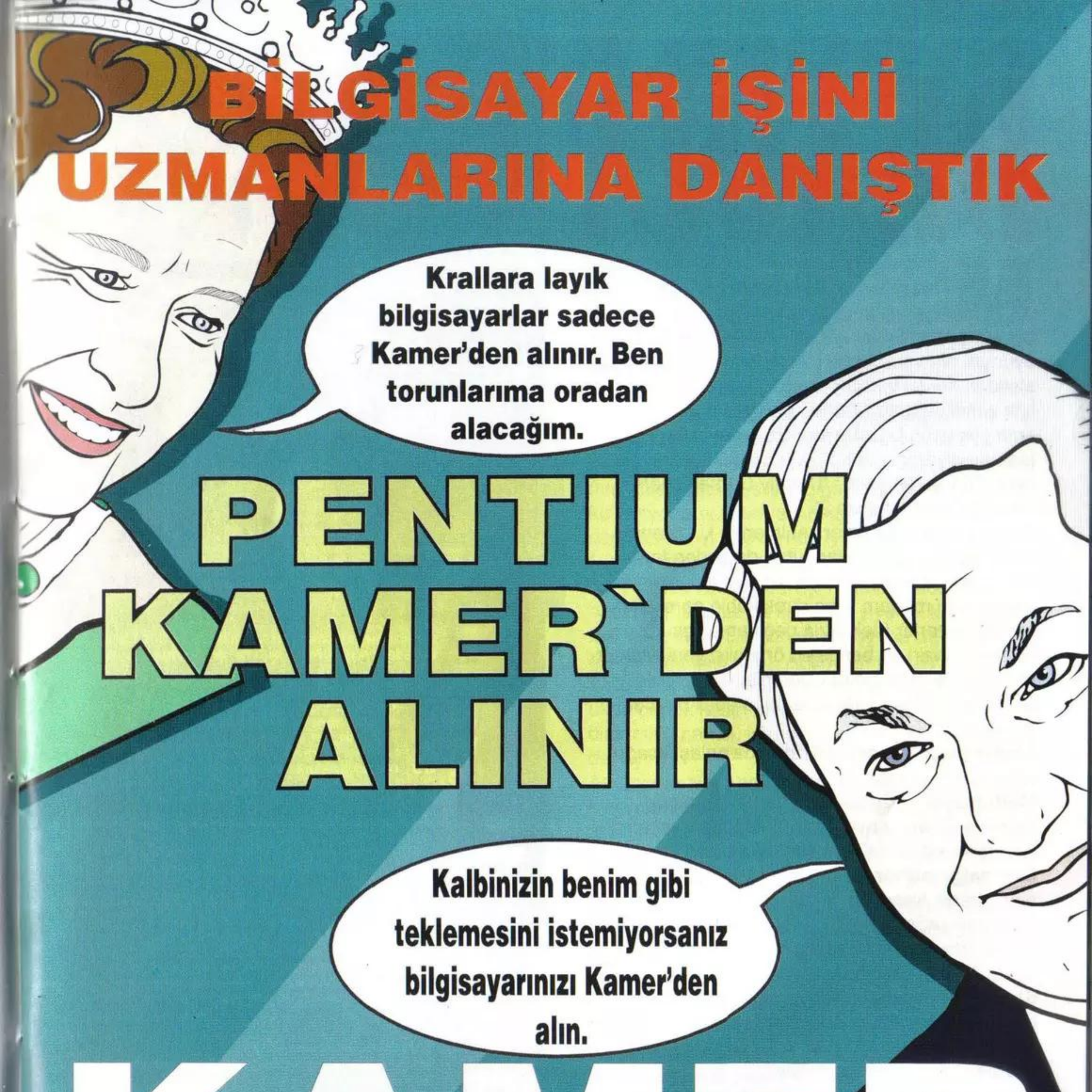
ıGökhan 'MADMAN' Tarcan

FIRMA: VIRGIN (ADVENTURE)

SİSTEM: CD-Rom veya 40HD
80MB HARD DİSK
8 MB RAM
VGA Minimum PC 486

KARAR: %82

BİLGİSAYAR İŞİNİ UZMANLARINA DANIŞTIK



JAGGED ALLIANCE 2 DEADLY GAMES

Merhaba!. Sanırım hepimiz (en azından strateji oynamayı sevenler) Jagged Alliance'ın adını duymuş ya da oynamışızdır. Bu oyun benim uzun süre en favori oyunum olmuştu. Hatta bitirdikten sonra bile bazı aletlerin ne işe yaradıklarını bulamamıştım.
İşte şimdi Jagged Alliance manyaklarının çok ama çok uzun bir süre sabırla oynayabileceği (sabırla diyorum çünkü oyun gerçekten zor) bir oyun Türkiye'ye geldi : 'Deadly Games', nam-i diğer 'Jagged Alliance 2'.
Bu yeni versiyona neler katılmamış ki... Kendi senaryonuzu yazmaktan tutun da birden fazla kişinin aynı senaryoda aynı anda oynayabilmesi (bunun için modem veya direk kablo gerekiyor), yeni karakterler (pek fazla değil ama ilginç tiplemeler var) ve bence en önemlisi yeni silahlar (elektrikli testere gibin) eklenmiş.
Oyunu yüklediğimizde karşımıza beşli bir menü geliyor:
Single player game: Adından da anlaşılacağı üzere tek kişilik oyun.
Multi player: Size az önce bahsettiğim çok kişinin aynı anda oynamasını sağlayan seçenek.
Scenario editor: Kendi senaryonu kendin yap.
Campaign editor: Yaptığınız senaryoları birleştirerek kendi kampanyanızı yapmanızı sağlayan seçenek.
Single player game'i seçtiğimizde üçlü bir menüyle karşılaşıyoruz:
Start a new game: Yeni bir oyuna başlama.
Load a game: Daha önceki bir save'imizi yükleme.
Cancel: Ana menüye dönüş.
Yeni bir oyuna başladığımızda ilk önce takımımızın ismini yazmamız isteniyor (bu arada söylemeyi unuttum artık oyun bir adada geçmiyor, geçen seferki başarımızdan dolayı bizim organizasyonumuzda bir paralı askerlik teşkilatı kurmamız isteniyor ve tabi ki bizde bunu kabul edip görevin başına geçiyoruz). Daha sonra grup rengimizi seçiyoruz. İşte şimdi karşımızda ne tür bir oyun oynayacağımızı, oyunuz zorluk derecesini belirleyebileceğimiz ve diğer bu tür ayarlamaları yapmamızı sağlayan bir menü var. Oyunda mutlaka **'Blood stains on'** olsun, vurulan kişinin kanı yere akmaya başlıyor, dolayısıyla kaçan adamlar daha kolay bulunuyor ve açıkçası

Yıllardım oynarım şu lanet oyuna, yuvama yıktı, dergiyi geciktirtti ama...

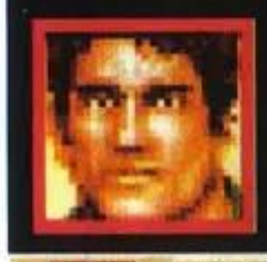
ARTIK KARAKTERLERLE AKRABA OLDUK

IVAN: En sevdiğim adamımdır, her görevde ona güvenirim ama ingilizce bilmediğinden anlaşamayız. Bir oyun için de Rusça öğrenilmezki azizim.'Haraşa haraşa' der bana, ben de 'he gülüm he gülüm' derim ona.

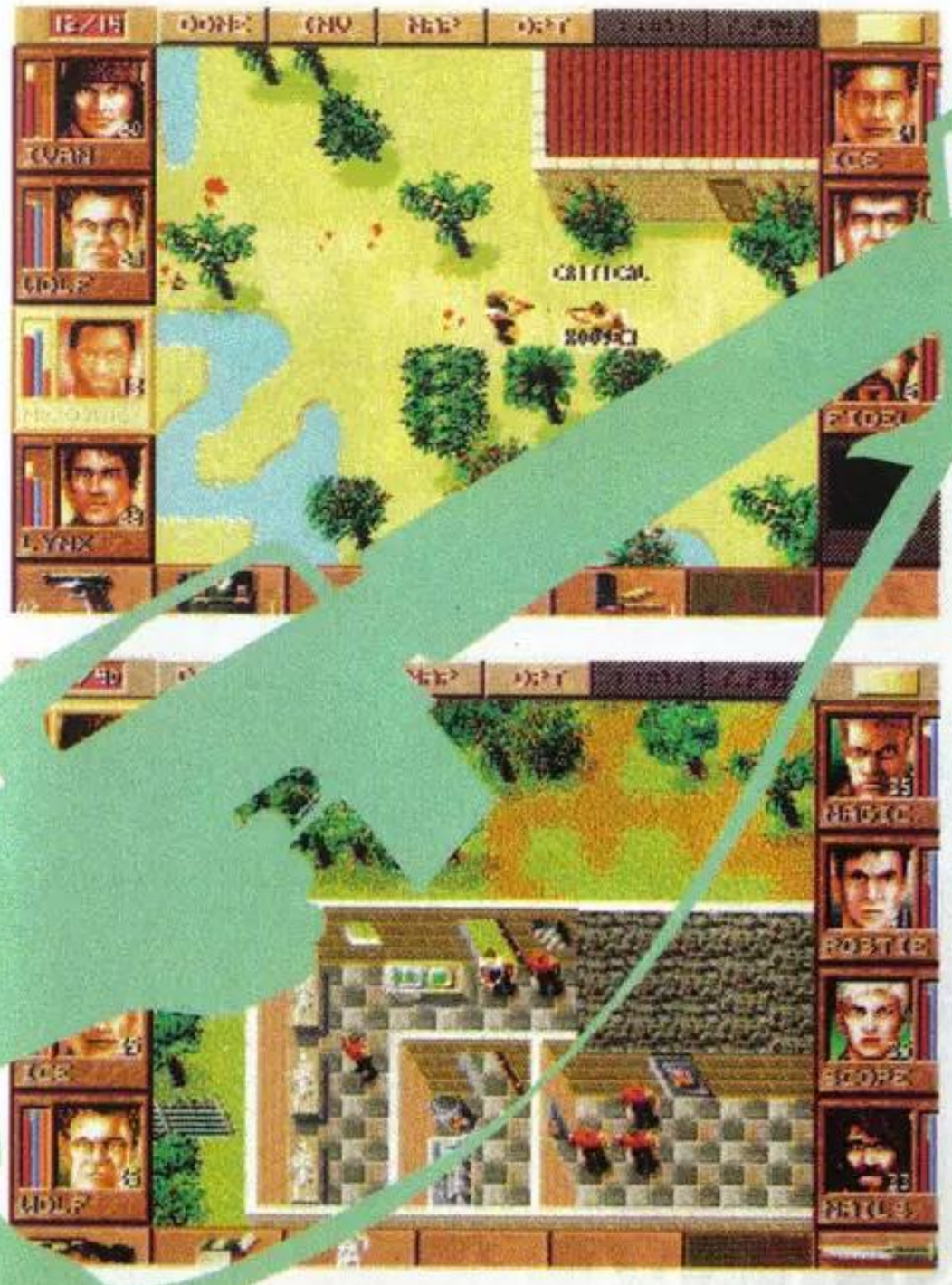
MAGIC: Süper adamdır, ama 5500 dolar da çok para be abi. Metres gibidir ilişkimiz, param olunca giderim ona, beraber göreve çıkarız, eğleniriz, param olmayınca aramaz bile beni.

FIDEL: Domuz inadı vardır bu adamın, bazen emir dinlemez, hayatını kurtarmaya çalışırsınız, yerinden kıpırdamaz, geberir. Bazen de ben öbür adamlarıma vurdururum, kazaymış gibin, mutlu olurum ölünce keçi.

WOLF: Aslında iyi adamdır ama sevemedim bir türlü, artisliğinden mi nedir, bana hep gıcık gelir, onu da bazen mayına bastırırım, sırf kendime zevk olsun diye, hasta mıyım neyim ben...



LYNX: Mert adamdır, harbi adamdır, sıkıştığında borç verilecek adamdır. Görev zorsa orda olsun isterim ama narindir, bir görev götür, bir görev hastaneye ziyaretine git zor olur, korurum onu canı yanmasın diye.



vurduğunuz adamlardan kan fışkırması çok zevkli (sizin adamlarınız vurulunca hiç zevkli değil, hemen kapatın bu seçeneği).

Kendimizce bunları ayarladıktan sonra artık görevlere başlayabiliriz.

İşte karşımızda yeni bir yüz: **'Gus',** bizim yeni patronumuz. **Gus'ın** kısa bir konuşmasından sonra (bu konuşmada bize verdiği para ve yapacağımız görevden sonra eğer başarırsak alacağımız ödül, vs.. vs.. hakkında bilgi veriyor) ekranın sağ altındaki pencereden görevimizin ayrıntılarını öğrenebiliriz. **'Map'** seçeneğiyle haritada nereden başlayıp, hangi rotayı takip edeceğimizi planlayabiliriz. **'Done'** 'ı seçtikten sonra oyunun ana ekranına geçiyoruz. Burada seçebileceğimiz 4 seçenek var :

Status: Biraz önceki ekran.

Options: Save/Load ve bilumum ayarlamayı yapabileceğimiz ekran.

A.I.M.: Buradan kiralayacağımız adamları seçiyoruz.

Start : Tüm hazırlıkları tamamladıktan sonra oyuna başlamamızı sağlıyor.

A.I.M.'i seçtikten sonra karşımıza Jagged Alliance'daki tanıdık yüzler çıkıyor (sadece iki - üç tip eklenmiş halde). Çıkan her tipin özellikleri farklı ve her birinin ayrı bir karakteri var (Yanlış okumuyorsunuz, savaş sırasında ve hatta hazırlıkları yaptığımız ekranda bile bunları fark edebilirsiniz... Örnek vermek gerekirse Fidel Hurl'a aşık, dolayısıyla onun olduğu gruplarda daha başarılı- gerçi Hurl bundan pek memnun değil ama...). Herkesin fiziksel ve savaşsal (ne demekse?) özelliklerini bu ekranda görebilirsiniz. Bunlar :

Salary: Görev başına aldığı maaş, **Health:** Sağlık, **Agility:** Kıvraklık , **Dexterity:** Çeviklik, **Wisdom:** Akıl **Medical:** Doktorluk ve ilkyardım bilgisi, **Explosives:** Patlayıcılar konusundaki bilgisi, **Mechanical:** Mekanik bilgisi, **Marksmanship:** Nişancılık yeteneği, **Level:** Tecrübesi

Bunlar arasında level'a dikkat edin çünkü 2.level bir adamın nişancılığı 3.level bir adamdan (veya kadından) yüksek bile olsa 3.level olan daha isabetli atışlar yapıyor.

Resim ve özelliklerin altında o karakterin özgeçmişini ve silahlarını (gear'a basarsınız) görebilirsiniz. Her karakter size katıldığında üzerinde bulunan silahı diğerlerinden daha iyi kullanıyor ama level atladıkça -ki bu hiç kolay değil- daha iyi silahları da iyi kullanmaya başlıyor. Burada adam seçiminde önemli olan şey size ödül olarak verilen parayı fazla aşmadan hatta başlangıçta biraz da keseden yiyerek kaliteli bir takım kurmak (Size tavsiyem oyuna başlarken Magic'i mutlaka alın). Adam almak için suratına gelip click'leyin (Bu arada JA 1'den içimde bir ukde olarak kalan Mike'i da alabilirsiniz ama birazcık!!! pahalı, isterseniz zevk için alıp bi deneyin).

Adamlarınızı gruba aldıktan sonra oyunun ana ekranının üst kısmında biraz önce aldığımız adamları görebiliriz. Suratlarına gelip bastığımızdaysa üzerlerindeki ve depodaki aletleri görüp gerekli değişiklikleri yapabiliriz (Bu arada oyuna bir de satıcı eklemişler bazen gelip almak istediğimiz oyuncak var mı diye bir soruyor, onları da buradan alıyoruz).

Ana ekranda adamlarımızın suratlarının hemen üstünde o andaki durumları yer alıyor. Yeni aldığımız adamların hepsinde bu **"On duty"** durumunda, bu yazının üstüne gelip bastığımızda 7 adet seçenek çıkıyor :

On duty: Bu o elemanın başlayacak olduğumuz görevde yer alacağını gösteriyor.

Rest: Bu o elemanın görev süresince dinlenmesine yarıyor, dinlenen elemanın sağlığı artar ama çok az. Maaşlarının yarısını alırlar.

Train: Adamımızı eğiterek özelliklerinin artmasını sağlar, çömezler (Onur gibi) için faydalı bir eser.

Doctor: Bir elemanın -tercihen bir doktorun- kalarak *"Patient"* durumunda olanları iyileştirmesini sağlar.

Patient: Hasta demektir.

Repair: Bir elemanın bozulan aletleri yapmasını sağlar. Bunun için tamir edilmesi gereken aletlerin bu elemanın elinde olması veya üstünde taşıması

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

LALE SAVAŞÇILARI GELİYOR

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehalatin gerçek yüzünü görün

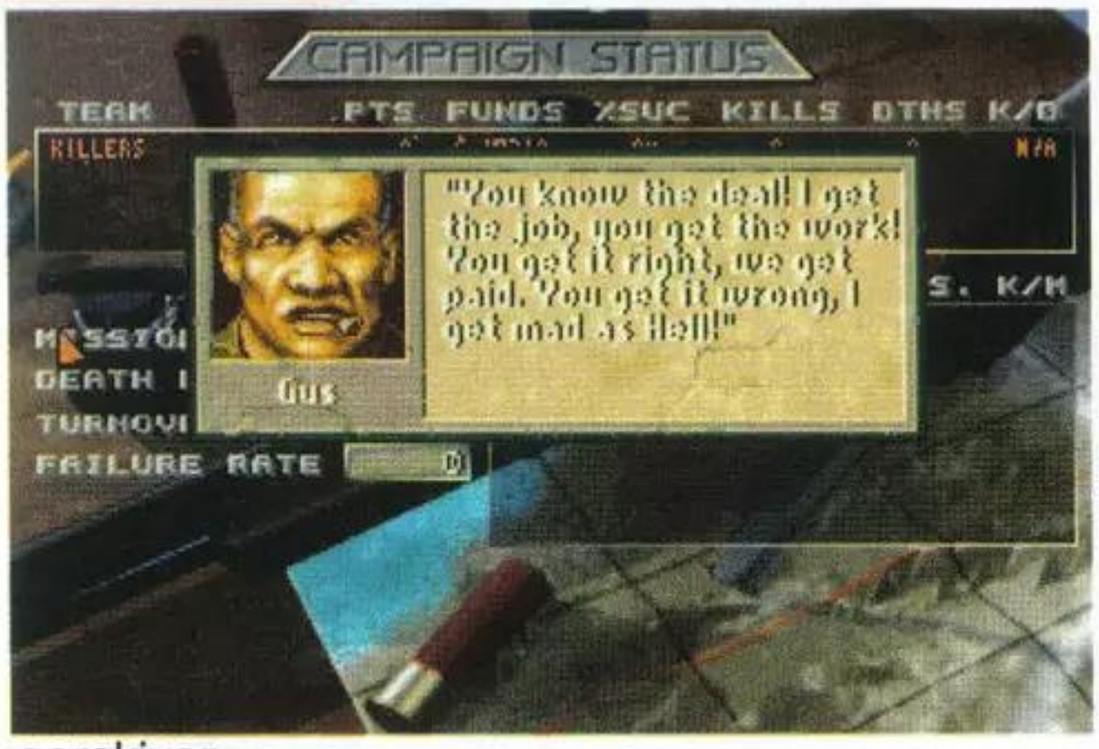
İnanılmaz olaylara tanık olun

RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Daha geniş bilgi edinmek için lütfen aşağıdaki numaraları aramız
Raks New Media Tel: (0212) 213 06 23 pbx. Faks: (0212) 213 06 30



gerekiyor.
Fire: O elemanı kovarsınız, ama dikkatli olun tekrar sizinle çalışmayı kabul etmeyebilir.
Artık savaşmaya hazırız. Ana menüdeki *'Start'* seçeneğini seçin ve savaşmaya başlayın.
Savaş ekranındaki birkaç ayrıntıyı söyleyeyim :
☑ Adamlarımızın suratlarının alt köşesindeki sayı bir turn'de onun kullanabildiği zaman.
☑ Resmin solundaki üç bar sağlık, dayanıklılık ve adamınızın kalan hareket süresini gösteriyor.
☑ Düşmanın üzerine gelip sağ click yaptığınızda nişangah çıkar, ortadaki sayı adamımızın ne kadar sürede nişan alıp ateş edeceğini belirler. Nişan alıp sol'a basarsanız daire kareye dönüşür sağ'a basarsanız artmaya başlar. Bu da daha iyi nişan almayı sağlar.
☑ Üst menüde *"INV"* ,adamın üzerindekilerdir. Bir şeyin üzerine gelip INV'e basarsanız yerdeki bir şeyi alabilirsiniz.
☑ Adamlarınızın oynayacak süreleri kalmazsa üstteki *"DONE"* seçeneğini seçin ve bilgisayarın oynamasını bekleyin (bekleme süresi = rakip adam sayısı / bilgisayarınızın hızı ... olduğunu unutmayınız).
Buradaki bazı şeyleri sizin keşfetmeniz daha zevkli olacağından kalanları size bırakıyorum.
☑ **Dream team:** Mike , Magic , Len , Scully
Yazıma son vermeden önce birkaç not daha :
☑ Plastik patlayıcı ve bu gibi bilumum bombaları patlatmak için üzerlerine saat koyarak patlama zamanlarını ayarlamanız gerekiyor.
☑ Oyunda adamların nişan alma yeteneklerini birazcık abartmışlar dolayısıyla nişan marksmanship'i yüksek olan adamlarınız için mesafe tanımayın, nişan aldığınızda çıkan nişangah kırmızı ise o adam menzildedir rahatlıkla vurabilirsiniz.
☑ Adamınızı seçtikten sonra (savaş ekranında) üzerinde sağ mouse'a basarsanız yere çömelir ve daha iyi nişan alır.
☑ Oyun ilk baştaki ayarlarla oynamazsanız oyunun bir hayli zor olduğunu göreceksiniz ama biraz sabır ve taktik çalışmasıyla zor görevleri başarmak daha zevkli.

☑ Görevleri bitirmeniz için zaman sınırı koyulmuş, savaş ekranında en üstte bunu görebilirsiniz, o yüzden saçma sapan hareketlerle bu süreyi harcamayın, bir saldırıyı olabilecek en çabuk şekilde bitirmeye çalışın.
☑ Her görevin sonunda adamlarınızın üzerlerindeki gereksiz şeyleri bırakmayı unutmayın. Bir sonraki göreve üzerleri dolu adamlarla çıkmak hiç güzel bir şey olmuyor.
☑ Adamlarınızın kullandıkları zamanları bitmeden onlara süre bırakırsanız oynama sırası bilgisayardayken görüş sahalarına düşman girerse 'Interrupt' oluyor, yani adamınıza rakibin turn'ünde oynama sırası geliyor ve eğer iyi kullanılırsa başarı kaçınılmaz oluyor.
☑ Adamlarınızın karakterleri savaş sırasında da ön plana çıkıyor. Mesela Fidel ilk başta seçebileceğiniz adamlar arasından gerçekten iyi bir tercih ama savaş sırasındaki hırsı kendisine çok zarar verebiliyor, bu da oyuna gerçekten renk katıyor (Fidel ile birisine ateş ettiğiniz zaman ateş ettiğiniz adam ölene kadar hiçbir emrinizi dinlemiyor, dolayısıyla da siz sinirden mouse'u kemirirken size 'Şu anda işim var' diyebiliyor. Ne kadar da zevkli!). Tabi bunun yanı sıra yukarıdaki Dream Team elemanlarından birisini alıp gruptaki diğer molozlarla kıyaslayarak adamın yaptıklarına da tapmanız gibi olaylarla da karşılaşabiliyorsunuz.
☑Adamınızın Agility özelliği kullandığı zamanı, Dexterity de savunmasını belirleyen özelliklerdir, dikkat!
☑ *"Scenario editor"* gerçekten uğraşmaya değecek bir şey ve bence oynamaktan sıkılırsanız (sıkılmasanız da olur) mutlaka bir göz atın. Oyundaki birçok şeyi ilk defa burada göreceğinize eminim.
☑ Kendi yaptığınız senaryolarını birleştirip mükemmel kampanyalar yapın, bol bol bu oyunu oynayın emi? Bana sorarsanız her stratejisever'in oynaması gereken bir oyun. Sıkılmadan uzun süre oynayabilirsiniz.
Neyse bu haftalık da bu kadar. Görüşmek üzere !
Bye !

☒AYKUT 'The new writer' GÜNER

FIRMA: SIR TECH (STRATEJI)
SISTEM: 9HD - 20MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA / SVGA
Minimum PC 486
KARAR: %88

OLYMPIC soccer

Bir düşünün bakalım, futbolda dönen para dünya ekonomisinin yüzde kaçıdır acep? İsterseniz o kadar ileri gitmeyin, Türkiye'de futbol olmazsa kimler para kazanamazdı onları düşünün. Sizi mi kıracam, hadi beraber düşünelim. En başta Tanju Çolak. Kim insana aptal aptal konuşması için para verir ki?

8. W Yamech

Veya Bülent Karpat, nasıl veya kim ona para verir, maç anlatırken zırvalasın diye. Başka...Serdar Çakman, Erman Toroğlu ve türevleri. Olmuş bitmiş, üç puanı alan almış, yenilen yenilmiş. Sen tut yok o penaltıydı, yok offside yoktu diye ahkam kes, sonra da dünyanın parasını al. Hiç anlamıyorum.Anlayanı da anlamıyorum.

Başka söyleyeyim mi? Sayısını bilemediğim kadar futbol yazarları. Gazetelerin futbol sayfalarında, iki gözü gören herkesin görebileceği şeyleri, maç bittikten sonra 'yok Hakan bugün şahsi oynadı, yok Hagi süper futbolcu, Okacha şöyle, Amokachi böyle diye yaz. Ay sonunda da (yüz?)milyonları al. Ben aslında daha acı birşey söyleyeyim. Bütün bunların parasını kim ödüyor sanıyorsunuz?

Oldum olası futbol oynamayı severim. Yalnız ben değil başkaları da seviyor ki benim bildiğim hemen hemen her tür bilgisayarda en azından birkaç futbol oyunu var (galiba NASA'dakilerde yok). Bunların bazıları efsane oldu, bazıları kaybolup gitti. Efsane olan oyunlara bakarsanız (yalnızca futbol değil bütün oyunları kastediyorum) hepsinin ortak özelliği oyuncuya geniş olanaklar tanımaları. Yani oyuncu oyunu ne kadar özgür yönetebilirse (Özgür beni andı) oyun o kadar iyi diyebiliriz. Bence Olympic Soccer'da bu tür bir oyun. Bir kere oyunda şut, pas, havadan pas, rövaşata ve geri pas için ayrı tuşlar var. Oyunun en iyi futbol oyunu olduğunu iddia etmiyorum ama bu kadar çok hareket içermesi ayrı bir zevk katmıyor da değil.

Oyuna ilk baktığımda doğal olarak biraz avantajlı başlamak istedim ve olimpiyatlarda altın madalyayı kazanan Nijerya'yı seçmeye çalıştım. Gel gör ki uyanık programcılar olimpiyat oyununa, olimpiyat şampiyonu takımı koymayı unutmuşlar. Hadi bari başka bir takım seçeyim dedim (İtalya, Brezilya falan) bu defa da kadroların gerçek kadrolar olmadığını gördüm. Sonuç olarak bu küçük hataların oyuna etkisi yok (belki konsantrasyon açısından biraz fark eder) ama yinede komik.

İlk başta karşınıza çıkan Ana Menü'de oyunun şeklini belirliyorsunuz (şeklini derken nasıl bir turnuvaya dahil olacağını, yoksa oyun hep aynı oyun). Seçenekler şöyle:

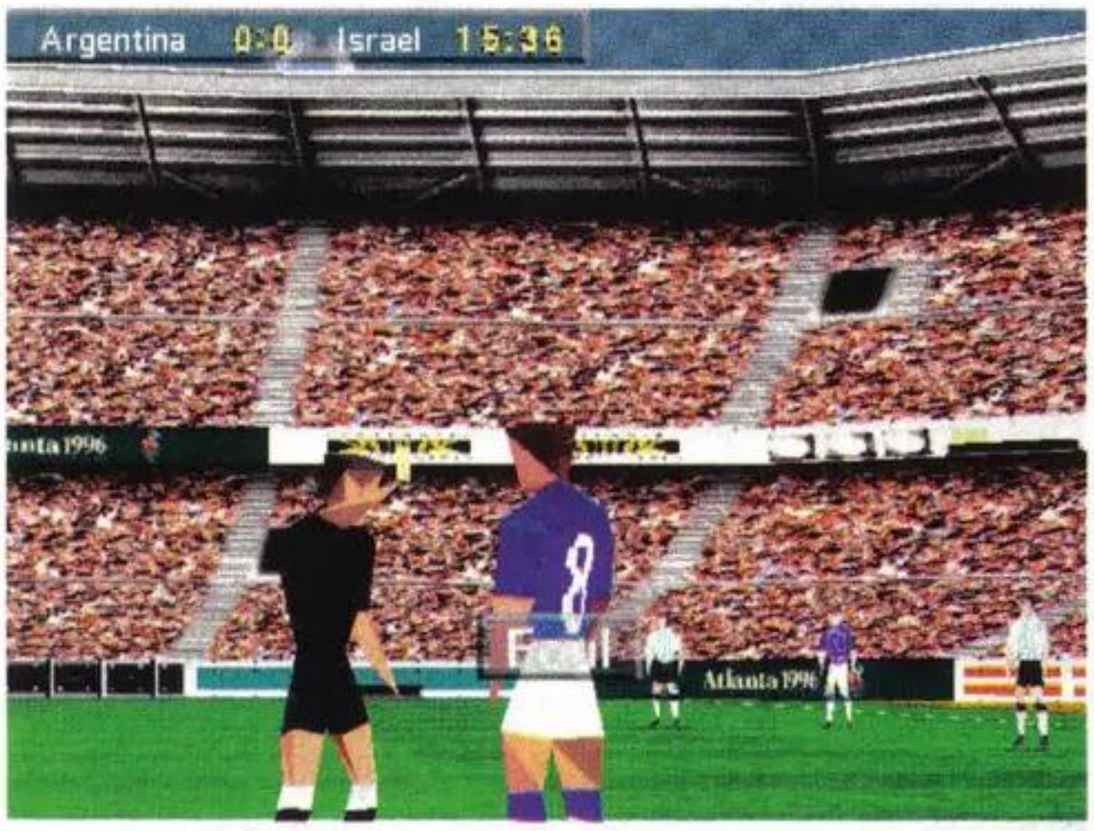
ARCADE: Canınız sıkıldığında açıp bir maç yapmak için. Artık her oyuna koyuyorlar bir tane. Takımınızı seçtikten sonra karşınıza çıkan seçenekler.

Start: Malumunuz oyuna başlamak. **Options:** Bu biraz karışık altta ayrıca açıklarım. **Save:** Oyuna kaldığınız yerden devam edebilmek için kaydetmeye yarıyor. Ancak bu tek maçlık bir seçenek olduğundan bir anlamı yok. **Quit:** Ana Menü'ye dönüş.

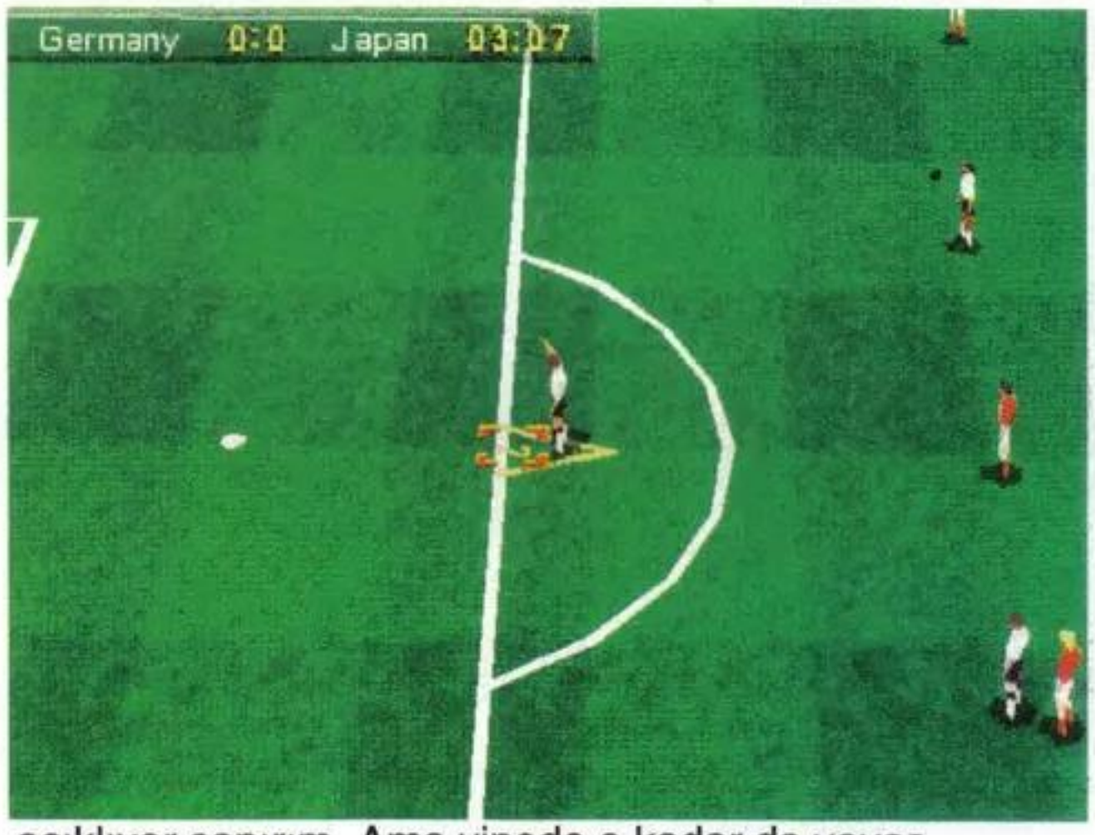
OLYMPIC: Bu da oyunu olimpiyatlardaki şekli ile oynamak için. Adını hak etsin diye yapmışlar. Birden fazla kişi de seçebilirsiniz. **Start:** Bkz. Önceki seçenek. **Options:** Artık anlatmaya gerek yok bunlar bütün seçeneklerde aynı. Bu arada **Countries** seçeneği ile gurupları kendiniz de belirleyebilirsiniz.

EXHIBITION: Bu seçenek de iki kişi oynamak için. Sözlüğe baktım, exhibition sergi demekmiş (Exhibition Center hesabı). Save burada işe yarayabilir. Kuzeninize beşer yedişer atarsanız bunu kaydedip

sonra başına kakmak en doğal hakkınız (Aytun'un kulakları çınlıyordur şimdi).
LEAGUE: Adından da anlaşıldığı üzere lig seçeneği.
LOAD: Kaydettiğiniz oyunu yüklemeye yarıyor (İşte böyle başa kakıyorsunuz).
DEMO: Bu diğer oyunlardaki gibi bir demo değil. O oynuyor siz bakıyorsunuz. **'Demo Play'** yani.
QUIT: Oyundan çıkış seçeneği. Şimdi **options** seçeneğine bakabiliriz. Bu da alt seçeneklerden oluşuyor (sonra da o yüzden bıraktım zaten). Bunları da sırayla açıklayalım. **Game:** Bununda alt seçenekleri var (Sıkıcı olmaya başladı). *1)Goal Replay (on, off):* Gollerden sonraki otomatik tekrarları açıp kapatır. *2)Game Duration (3, 5, 10, 20, 45, 90):* Oyun süresi. *3)Scaner (on, off):* Sol alttaki küçük radarı açıp kapatır (Hey gidi Kick Off 2). *4)Reset Options:* Her şeyi ilk haline getirir. **Rules:** Kurallar *1)Off Sides (on, off):* ofsayt'ı açıp kapatır. *2)Draw Rule (Extra time, Sudden death):* Beraberliklerde uzatmaların oynanıp oynanmayacağını belirler. **Sound:** Ses ayarları *1)Sfx (on, off):* Efektleri açıp kapatır. *2)Music(on, off):* Müziği açıp kapatır. *3)Commantry (on, off):* Spikeri açıp kapatır (Bu arada oyunda spiker de varmış ama



maalesef cd-rip'de yok herhalde). *3)Test Sample (1, 2, 3):* Dediğim gibi ses kartım yok. *4)Test Tune (1, 2, 3):* Israr etmeyin artık. Yok diyorsam yok. **Condition:** Zemin ve hava şartlarını hatta stadyumu buradan seçebilirsiniz. *1)Wind Strength (Random, Strong, breezy, weak, none):* Rüzgarın şiddeti. *2) Dampnes (Random, Dry, Normal, Wet, Light wet, frozen):* Hava durumu. *3)Roughness (Bumpy, Slightly, Flat):* Zemin durumu. **Stadium:** Bunları tek tek yazmıyorum. Sanırım stadyum seçimi olduğunu anlatmama da gerek yok. **Options** menüsü bu kadar. Ama menülerin hepsi bu kadar değil (Malesef). Biraz sonra onu da anlatacağım.
Oyunun tuşları şöyle **Space**=pas, **Alt gr**=Pas, **Ctrl**=Röveşata, **Sol shift**= Geri pas, **C**=Havalandırma, **Return**=Kros (Depar). Bu tuşlar sabit değil. Oyuna girmeden setup Programından tuşları ve ekran çözünürlüğünü değiştirebilirsiniz. Bu arada ekran ayarlarında sadece çözünürlüğü değiştirebiliyor olmanız oldukça kötü. Ben bir DX2-66 sahibi olarak birkaç detayı kapatıp oyunu daha hızlı oynayabilmek isterdim.
Oyuna gelince. Oyun ortalığa hızla yayılan Virtual Stadium oyunlarından biri. Bu benim hızdan şikayetimi



açıklıyor sanırım. Ama yinede o kadar da yavaş sayılmaz. Oyunda oyuncu değiştirme, kamera açıları (Dedik ya Virtual Stadium) gibi ayarların yerini kolay kolay tahmin edemeyeceğinizi sandığım bir yerde pouse menüsünde. Pause de **P**'ye basınca olmuyor. Eğer baştan değiştirmediyseniz bu tuş tab. Bu menü ise şöyle *Substtion (Requested, not requested):* oyuncu değiştirme *Scaner (On, off):* Daha önce de söyledim (Yazdım). Sol alttaki küçük radar. *Goal Replay (On off):* Gollerdeki otomatik tekrarı açıp kapatır (Çok gol yiyenler bunu hiç sevmiyor). *Replay:* Güzel bir şey yaparsanız buradan seyredebilirsiniz (Hani güzel bir çalım filan). *Player Attribute editor:* İşte zurnanın zart dediği yer. Buradan takımınızın taktiğini belirleyebildiğiniz gibi adamlarınıza tek tek görev de verebiliyorsunuz (Adam adama savunma, normal defans vb.).
Şimdi biraz da oyunun oynanışı hakkında konuşalım. Bir kere en büyük kolaylık topun ayağa yapışıyor olması. Rakiplerin topu almak için genelde ayağa kaydığını düşünürseniz çalım yapmak gayet kolay. Uzun koşularda arkanıza biri takıldığında olduğunuz yerde küçük bir daire çizin arkanızdaki adam kayacak ve muhtemelen ıskalayacaktır. Ayrıca havadan şutlar ve falsolu vuruşlar da çok önemli. Şutlarınızı direk diplerine atmaya çalışın. Kaleciler çok kötü ve bu tür on şuttan dokuzunu yiyorlar ve bu takımlar arasında fazla değişken değil. Sıkışık defanslar arasında top kaybetmeniz de büyük bir ihtimal bu yüzden sıkıştığınızda geri pası kullanın ve boştaki bir adama pas çıkartın. Böylece hem pozisyon rahatlar hem de defans açılır. Oyun ile ilgili anlatacaklarım bu kadar. Yer sıkıntısı dolayısıyla yazıyı toparlamak durumundayım. Bir daha ki ay görüşmek üzere. Hepinize bol gollü günler (Erkut ve Seyhan'a mutluluklar).

☒Levent YARLI.

FIRMA: VIRGIN (SPOR)
ÖNERİLEN: 15HD - 30MB HARD DISK, 8 MB RAM, VGA/SVGA, Minimum PC 486
KARAR: %78

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

THE CASE OF THE ROSE TATTOO

Arkadaşlar, şimdi burada hep beraber çok güzel bir 15 dakika geçireceğiz. Ben size Sherlock Holmes'ün **"Case of the Rose Tattoo"** adlı hikayesinin genel bir değerlendirmesini yapacağım ve sizler de beni can kulağıyla dinleyeceksiniz. Bazen yazıların arasında (47) şu anda gördüğünüz gibi sayılar görürseniz, "Ulan, bunlar da ne" diye kafayı yemeyin. Bu sayılar 1000'e ulaştığında benim yazım bitmiş olacak ve aynı zaman da da, yani inşallah, kovulmamış olacağım (Yazımı gizli gizli işte yazıyorum da. (86)) Sherlock Holmes'ü bilen bilir bilmeyen bilmez. Bilmeyenler için ben biraz anlatayım. Sherlock Holmes eski İngiltere'de yaşamış (yaklaşık 1850'li yıllarda) ve bir çok çözülemeyen cinayet, adam kaçırma, hırsızlık, kalpazanlık gibi suçları üstün zekası ile çözmüş danışman dedektiftir. En büyük yardımcı ise neredeyse onun kadar ünlü olan Dr. Watson'dır.

Holmes'ün bir çok hikayesi beyaz perdeye de aktarılmıştır ve ister istemez gelişen teknoloji ile bu hikayeler bilgisayarlarımıza da girmiştir. **"Lost Files of Sherlock Holmes"** serisinin, ilki ile yıllar önce tanışmıştınız. Etkileyici grafikleri ve müzikleri ile o zamanlar hiçbir oyunda bulunmayan atmosferi ile adventureseverlerin ilgisini çekmişti. Şimdi ise serinin ikinci bölümü ile Sherrlock Holmes yine karşınızda. Fakat ikinci bölüm demem kesinlikle sizi yanıltmasın çünkü bu oyunun birincisi ile hiç bir bağlantısı yok? Anlayacağınız yeni bir macera, yeni bir aşk, yeni bir hayat? Şimdi efendim Sherlock Holmes'ün bu macerasının adı "Case of the Rose Tattoo?" anlamı ise Gül döğmesi vakası. Niye bu ismin konduğunu oyunu oynadığınızda anlarsınız yani ben anlatmayacağım?(220) Ama isterseniz konuyu biraz anlatabilirm?

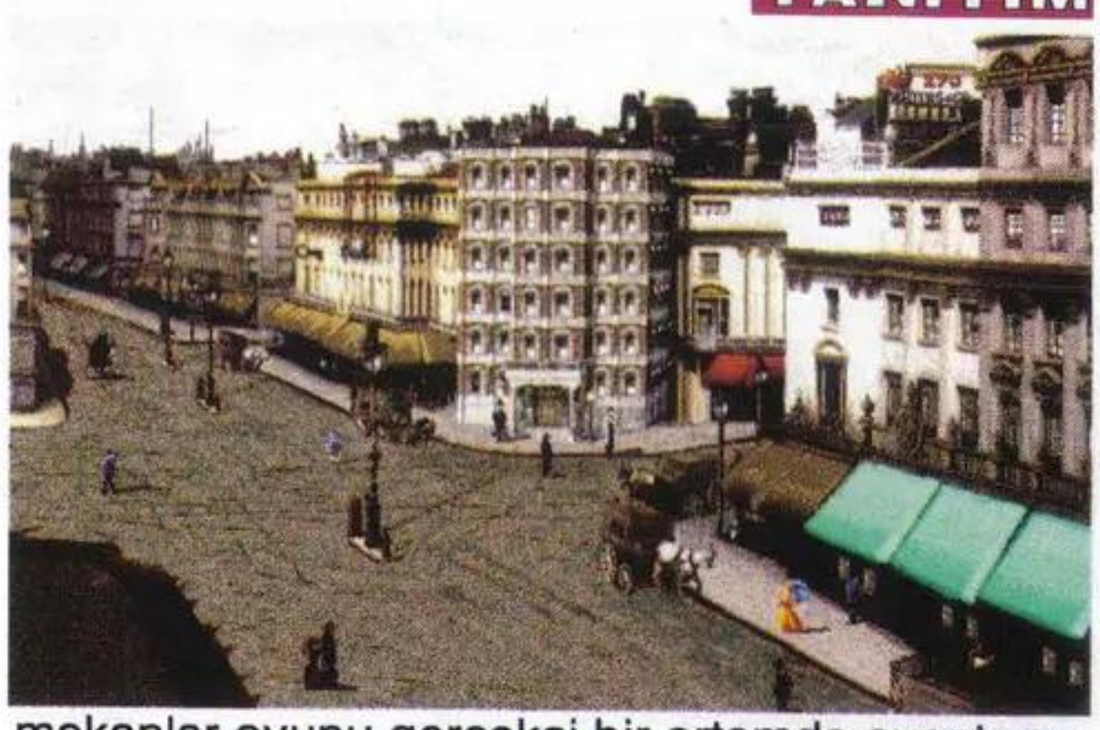
Bu oyundan anlıyoruz ki Sherlock Holmes'ün bir kardeşi varmış ve bu kardeşi erkekmiş, en azından ilk görünüşte veya uzuv olarak diyebiliriz. Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de Holmes fanatikleri olabilir ve bana itiraz edip, beni aşağalıyabilirler. Holmes'ün erkek kardeşi olduğunu buradan değil daha evvelden anlıyoruz diye egosal bor yorum yapabilirler. Valla ben buradan anlıyorum? Kasım 1889'da, İngiliz savunma bakanlığından çok tehlikeli ve patlama
gücü yüksek bir bombaya ait planlar çalınır. Holmes'un erkek kardeşi (???) Mycroft bu olayı araştırmaya başlar. Tam Holmes'den yardım almaya karar verdiğinde büyük bir patlama ile ağır bir şekilde yaralanır. Bu olay Holmes'ün o ünlü Baker Street 221B'deki evinde mateme yol açar. Olayda hiç kasıt aramayan Holmes, Dr. Watson'ın bir sözü ile titrer ve kendine gelir. Dr. Watson'ın uyarısı Holmes'ün suratına bir tokat

Beşiktaş'ta acı bir çığlık yükseliyor, bir annenin çığlığı.'Serkan'ım nerde' diyor 'akşam eve gelmedi, yatağı bozulmamış, bulun onu bana getirin yavrumu' diye ağlıyor. Hiç bulmak istemiyoruz aslında ama ayıp olur diye Sherlock'u arıyoruz, geliyor, hemen (adam cin) Serkan'ın odasında dolaba saklı bir aşk mektubu buluyor.

Sonra hemen polise gidiyor (adam akıllı). Polisler Serkan'ı yakından tanıyorlar 'her akşam evinin yolunu unutur, caminin orda ağlar durur, biz de gidip alırız, bir çorba içirip iki tokat atıp evine götürürüz, bizim karakolun maskotu gibi birşey o' diyorlar. Ama iki gece önceden beri onlar da görmemişler onu. Sherlock onu genelde koydukları yeri görmek istiyor, polisler gösteriyorlar, Sherlock da Serkan'ın uyuduğu yerde hemencecik kurutulmuş bir kırmızı gül buluyor (adam şahin gibi ya).

Sherlock sonra hastaneye gidiyor (bunu biz de akıl edebilirdik), onlarda Serkan'ı yakından tanıyorlar. 'Küçükken annesi kafasının üstüne düşürmüştü, kafasını alçıya almıştık' diyorlar. 'Sonradan alçıyı çıkartırmayı unutmuşlar, beyni küçük kalmış, geçen hafta çıkarttırdılar' diyorlar. Sherlock hemen alçıyı kokluyor (av köpeği gibi adam) ve 'Buldum!' diyor (einstein mübarek).

gibi çarpar, kendine bile itiraf edemediği, yıllarca içine gömmüş olduğu bir gerçek gibi, bir anı gibi suratında patlar?Dr. Watson der ki "Peki ya kaza değilse !!!" İşte bu laftan yola çıkan Holmes ve Dr. Watson olayın üzerine gitmeye başlarlar. (385)
Ben bu oyunun birincisini oynar iken çok zevk almıştım ve bayağı zorlanmıştım. Aynı duyguları burada da yaşayınca memnun oldum çünkü oyun hiç bir özelliğinden kaybetmemiş aksine zengin grafikler, hoş müzikler ve en önemlisi zeka yüklü bilmecelerle daha da zevkli hale gelmiş. Oyunun bu özelliklerini birazdan konuşacağız merak etmeyin. Şimdi bu kadar artı saydık ve sayacağız da, peki bu oyunun hiç mi eksi yanı yok ? Aslında yok ama bizim için var. Yani şunu demek istiyorum, oyunun dili biraz zor. Belki normal de İngilizce olarak başka oyunlar oynuyor olabilirsiniz fakat burada zorlanacağınız kesin. Nedeni ise, oyunun zamanın eski İngiltere'de geçmesi. Bilir misiniz bilmem ama o zamanın dili biraz ağırdır, hele kullanılan kelimler? Vurgulama ise Amerikan İngilizcesine hiç benzemez. İşte bu sebeplerden biraz zorlanabilirsiniz.
Oyunun konusunu hatasız anlamanız oyunu çözmeniz için tek şarttır, bunu unutmayın!(516)
Oyunu "Case of the Serrated Scalpel" isimli oyunu hazırlayan ve ödül alan ekip hazırlamış. Benim atladığım ve aslında çok önemli olan başka bir nokta ise oyunun içinde geçen mekanlar. 3-D render edilmiş bu

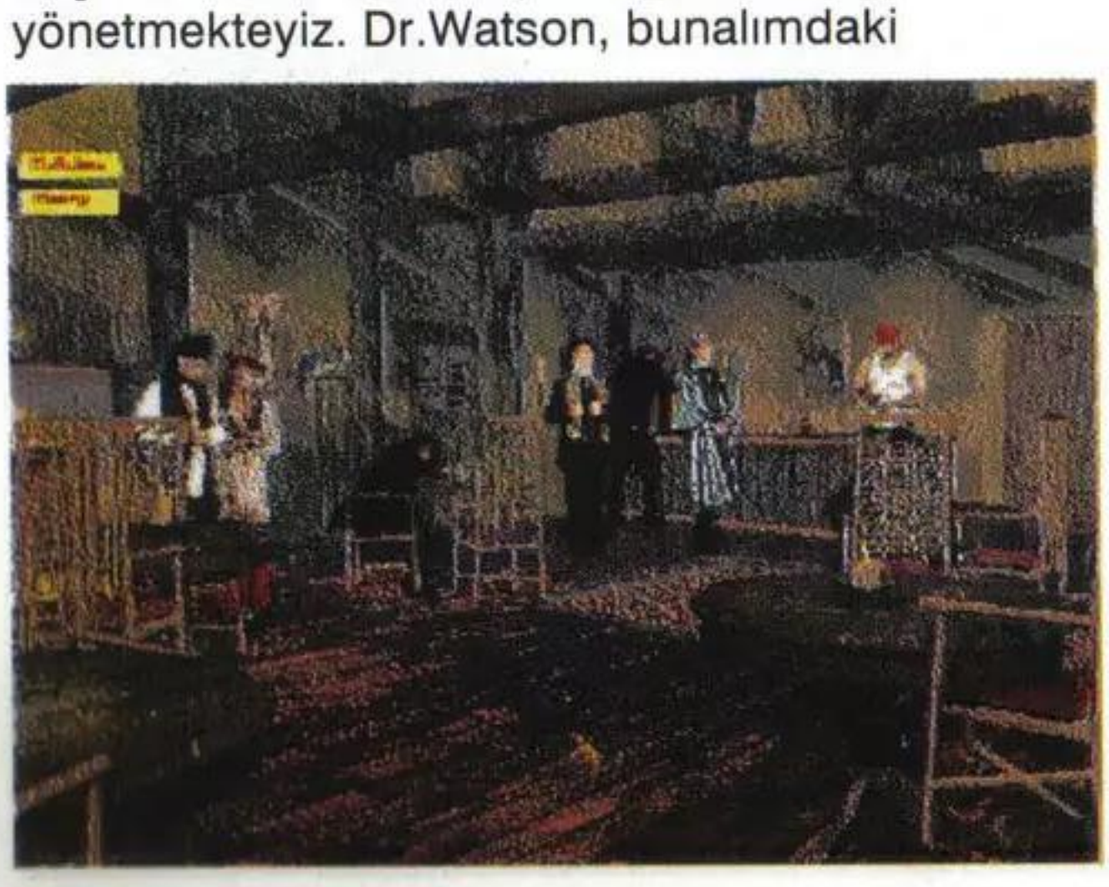


mekanlar oyunu gerçekçi bir ortamda oynatıyor. Sherlock Holmes'de bu mekanlardan yaklaşık 50 adet var? Her şey 3D rendered ortam tabii ki değil, müzikler de önemli. Sherlockçular bunuda düşünmüşler ve oyuna orjinal müzikler yaratmışlar. Biraz midi havasındaki bu müzikler ortamı çok değiştiriyor. Hele stresli sahnelerde. (594) 80'den fazla aktörde oyuna video görüntüleri ile renk katmışlar. Hepsinin kostümleri ve etrafın dizaynı tamamen Viktorya tarzı. Bu da bir oyun için harcanan emeğin ufak bir göstergesi sanırım. Siz ne düşünüyorsunuz bilemiyorum ama ben şu CD oyunlarındaki konuşmalardan çok sıkılıyorum. Ve ne yazık ki bu iş Sherlock Holmes'de yine başımıza geliyor. Profesyoneller tarafından seslendirilmiş saatler süren konuşmalar sizleri bekliyor. Oyun içinde 10 adet sinematik giriş ve bir çok fotoğraf var. Oyunu tarihi kılıyor açıkçası. Oyun esnasında siz -tabii ki- efsanevi dedektif Sherlock Holmes'ü canlandırıyorsunuz. Bulmacaları çözebilmek için onun gibi düşünmeli ve bir dedektifin bütün maharetlerine sahip olmalısınız.
Ayrıca kimya bilginiz de

Sherlock koşa koşa Engin Abla'nın evine gidiyor (Carl Lewis ya kendileri), biz de peşinden tabi. Bir de bakıyoruz Engin Abla Serkan'ı bağlamış bazı testler yapıyor. Bizi görünce kaçacak yeri olmadığı anlayıp suçunu itiraf ediyor. 'Yıllardır erkeklerden çekmediğim kalmadı' diyor. 'Hep beni bırakıp gittiler, Serkan'ın nasıl bu kadar salak olduğunu bulup, kendime yanımda kalacak salaklar yaratacaktım (haince gülüş efekti)' Sonra birden işveli işveli Sherlock'a bakmaya başlıyor (ondan iyi salak mı bulacak).

sağlam olmalı.(698) Çünkü bir dedektif olarak o zamanlar ne balistik var ne de başka bir olay, her şey evinizdeki çalışma masanız ve cebinizdeki büyüteç. Bilgisayarım kapasitesi bu olaya yeter mi derseniz hemen cevap vereyim?Evet, yeter. Ben nereden bileyim yeter mi yetmez mi. Lütfen saçmalamayın ve aşağıdaki kutuyu okuyarak siz karar verin.(744) Belki bize kızıyorsunuz. Neden tam açıklamayı vermiyorsunuz da böyle gereksiz şeyler anlatıyosunuz diye. Efenim, bu oyun yeni çıktı hemi de çok yeni. Daha dergiler bile oyunun çıktığının farkında değil. İnanır mısınız bilmem ama Electronic Arts (oyunu yapan firma) bile böyle bir oyunu çıkartıklarından haberdar değil. Sarhoşmuşlar oyun çıktığında. Bu sebeplerden dolayı biz de oyunun açıklamasını bu sayımıza yetiştiremedik fakat bayağı ilerledik sayılır. Öbür aya herhalde açıklarız. (819).

Oyunun yüklediğinizde oyunun konusu ile ilgili render grafiklerle dolu çok güzel bir demo çıkıyor. Bu demoyu geçtikten sonra anlıyoruz ki Sherlock abi bunalıma girmiş (yazık) ve Dr. Watson'da onun kötü gününde yanında olarak teselli etmeye çalışıyoruz. Yazının ortalarında bir yerlerde 'Oyunda Sherlock Holmes'u yönetiyoruz' dedim ama burada, yani oyunun başında Dr. Watson'u (kötü gün dostu) yönetmekteyiz. Dr.Watson, bunalımdaki



Sherlock'u kendine getirebilecek mi? Sherlock Holmes 'Gül Döğmesi Vaka'sını aydınlatabilecek mi? Sherlock Holmes ile Dr. Watson arasındaki ilişkinin boyutları nedir? Bütün bunlar bir aksilik olmazsa gelecek ay derginiz Gameshow'da...

Abiiiii, tıkandım, yetişin daha 200 kelimem var. Ne yazacağımı bilmiyom.Abiiiiiii!!! Hah buldum? Arkadaşlar Allah izin verirse Ocak sayısında A4'üz. Bu bir devrim demek. Hit derginiz artık A4 olacak. Muhteşem bir olay bu. İçeriği ise acaip zenginleşecek. Emin'in kağıtlarını karıştırırken gördüğüm kadarı ile bir çok yeni köşe eklenecek dergimize. Fakat bunlar kesin değil çünkü Emin Almanya'ya giderek Mac ile bu konuda bir görüşme yapacakmış. Fakat ben size biraz çıtlatayım? Mesela Zabaninin hazırladığı bir Amiga köşesi, Internet köşesi gibi. Yaaa?(898 Anneee!!!bitmedi!!!) Eeee, daha daha naber??? "De" lerin ayrı yazılması çok hoş bir olay çünkü salak Serkan Word bunları ayrı bir kelime olarak görüyor. Diğer dergideki arkadaşlar bilirler yani kelime saymanın ne demek olduğunu bilirler. Ben onlara bir tuyo vereyim buradan. "De", "ki" gibi ekleri ayrı yazsınlar. Mesela bir oyunu açıklarken şöyle yazabilirler. Yukarıya da basınca da yukarı da ki yöne ki doğru gider di ki. Gibi bir mantıkla hareket ederlerse daha iyi ederler.

1000 kelime oldu veya olmadı ben yazıyı burada kesiyom. (979)

☒Timur Çataklı

FIRMA: E. ARTS(ADVENTURE)

SİSTEM: 1CD - 20MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA / SVGA
Minimum PC 486 DX2-66

KARAR: %94

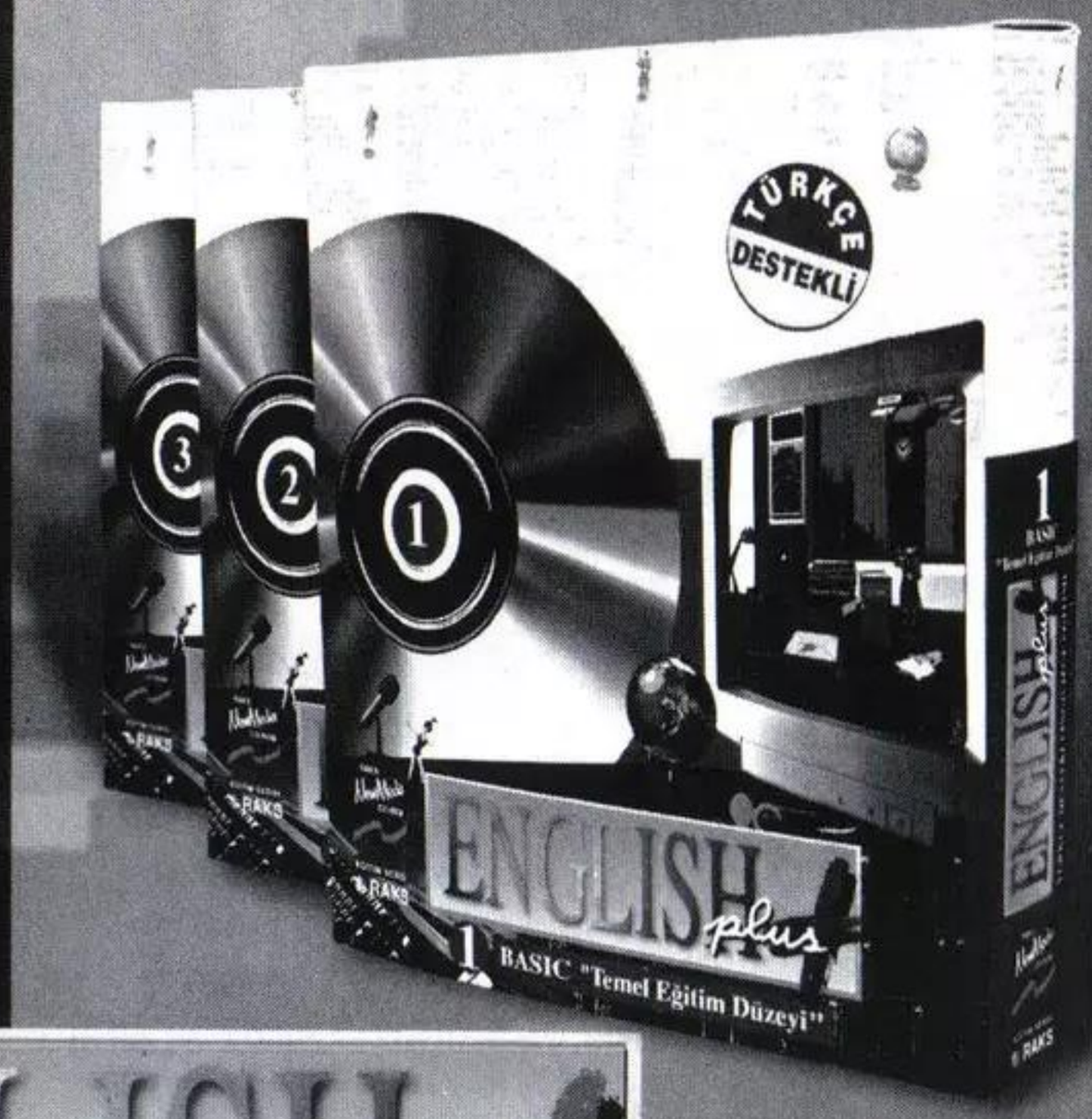
"Let's Start" ile başlayanlar bilirler
İngilizce eğitiminde
en doğru adımlar
ENGLISH PLUS serisi ile atılır...

2 adım Basic

Türkçe Destekli

CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi

+ Tüm diyalogların Türkçe tercümesi.
+ Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük, Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.
+ 7000'i aşkın sözcük ve deyim.
+ Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.
+ Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.
+ Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.
+ Alıştırma ve testler.
+ Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.



RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ
RAKS

ENGLISH plus

Tel : (0-212) 213 06 23
Fax : (0-212) 213 06 30

Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•**Ankara:** Maltepe Migros(312)232 26 10•Gima (312)413 13 88•**İstanbul:** Ortaköy (212)260 79 18 • Bahçeşehir Migros (212)669 27 71 • Galleria Migros (212)661 36 05 •Göztepe/Soyak (216)317 67 23 • Maslak Migros (212)285 42 32 • Şişli YKM (212)296 34 18•**İzmir:** Alsancak (232)464 3407• Bornova Kipa (232)373 7159 • İletişim (232)463 23 03•Karşıyaka (232)323 10 75• Tansaş (232)370 52 08•**Bursa:**Sönmez Migros (224)261 10 06• Altıparmak (224) 223 06 03•Kumluk (224)257 06 19• Gima (224)220 73 39• **Adana:** (322)453 24 27• **Antalya:**(242)241 74 41• **Konya:** (332)235 86 54•**Mersin:**YKM(324)238 10 85• **Eskişehir:**(222)230 92 32• **Denizli:**(258)263 07 20•**Kuşadası:**(256)614 65 15•

HIND

Öncelikle şunu itiraf etmek istiyorum ki, Emin bana açıklamam için bu oyunu verdiğinde oldukça endişelendim. Hind oldukça zor ve komplike bir oyun, bu da benim GameShow ailesindeki ilk yazımdı ve bu işten yüzümün akıyla çıkmak istiyordum. Tam iki günlük sıkı bir Hind seansından sonra, aslında o kadar da zor olmadığına, sadece kontrollere alışmanın bayağı zaman aldığına karar verdim, yazıyı yazmaya başladım.

Hind, Rusların dünyadan yıllarca sakladıkları bir saldırı ve savunma helikopteri. Ama Sovyetler Birliği'nin dağılmasından sonra ortaya çıkan ekonomik krizi atlatabilmek için Gorbaçov'un iç çamaşırlarından en gizli askeri bilgilere kadar herşeyi satma yoluna giden Ruslar, bu helikopterin özelliklerini de birilerine satmış herhalde. Sonuçta klasik 'Amerikan helikopterleri (uçakları, tankları, çöp kamyonları vs.) herkesi döver ' konulu helikopter simulasyonlarından bıkanlar için oldukça doyurucu bir oyun çıkmış ortaya. Ama, oyununda benim sinir olduğum iki olay bir araya gelmiş. İlk şoku daha oyunu install ederken yaşıyoruz çünkü maximum install tam 45 dakika sürüyor. Bunu atlattıktan sonra oyunu yüklüyor ve title ekranında ikinci şokunuzla tanışıyorsunuz: Demolardaki sesler 8 MB' da çalışmıyor. Ya sabır deyip yüklemeye devam ediyoruz. Oyunun **sound setup'** ı kendi içinde ve ilk yükleyişinizde otomatik olarak karşınıza geliyor. Daha sonra değiştirmek isterseniz kendinizi **PREFERENCES** kahvesinde bulabilirsiniz. Camiden sola dönünce karşınıza ana menü çıkıyor. Buradaki seçenekler:

QUICKSTART: 'Stratejiymiş, gerçekçilikmiş, bana ne. Ben kafamı yoramam, çıkarım piyasaya, indiririm aşağı birkaç kapitalist, rahatlarım' diyorsanız, başka hiçbir şeyle uğraşmadan direkt uçuşa geçmenizi mümkün kılan bölüm. Bunu seçince çıkan menüden **ARCADE**'i seçerseniz sonsuz cephane ile düşman avladığınız ama ava giderken avlanabilme ihtimaliniz olan, **INVINCIBLE'**ı seçerseniz ise vurulmadığınız, ama puan da alamadığınız bir görev uçabilirsiniz. **TOP TEN** ise arcade bölümünde en çok puanı alan ilk on pilota bakabilmeniz için.

FLIGHT menüsüyle birlikte gerçek savaşa girmiş oluyoruz. **TRAINING**'i seçince toplam 20 görev arasından seçeceğiniz birini uçabilirsiniz. **SINGLE MISSION**'da ise her senaryo için onar tane olmak üzere toplam 30 görev var. **CAMPAIGN,** istediğiniz senaryo altında, uçuş performansınızın savaşın gidişatını maximum düzeyde etkilediği topyekün savaş durumu. Bence bütün simulasyonlarda olduğu gibi kontrollere alışıncaya kadar birkaç training ve single mission uçun, kendinizi hazır hissedince hemen campaign'e geçin çünkü oyunun asıl zevki campaign görevleri uçup, kendinizi gerçek bir savaş pilotu gibi hissedince çıkıyor (Hasta mı? Ben mi?!)

TWO PLAYER ve **NETWORK** opsiyonları ise modemi veya ethernet kartı olan mutlu azınlık için.

PREFERENCES oyunun detaylarını, helikopterin uçuş dinamiğini (novice, stable, realistik) zorluğunu ve seslerini ayarlayabildiğiniz yegane yer.

PILOT'S LOG'da ise kendinize yeni bir pilot yapabilirsiniz. Bütün bu menülerin dışında sağ altta bulunan gariban **GOTO** yazısını

dürttüğünüzde çıkan menüden **HELP** ekranına (adamlar manual'ın tamamını oyunun içine dahil etmişler), ana menüye ve seçeneklerine, oyundaki araçları tanıyabileceğiniz **RECOGNITION** bölümüne, eğer sağırsanız zevk alabileceğiniz **ANIMATION** bölümüne girebilirsiniz. Artık menüleri de tanıdığınıza göre, kaptan pilotunuz ile bir deneme uçuşuna ne dersiniz? Öncelikle preferences'dan detay seviyesini makinanızın gücüne göre ayarlayın (486' nız varsa minimumu seçin), daha sonra **flight** menüsünden **campaign'i** ve ilk senaryo olan Kazakistan' ı seçin. Zoraki bir Rus lehçesi ile konuşmaya çalıştığı anlaşılan bir 'yoldaş'ımızın verdiği brifingden sonra harita ekranına geliyoruz ve burada duruyoruz. Gördüğünüz gibi ekranın sağ üstü oldukça kalabalık, bu ikonlar ve anlamları ise şöyle: **ZOOM:** Seçeceğiniz bir bölgeye daha yakından bakmak. **ROTATE:** Haritayı döndürmek için. **WAY:** Sizin için belirlenmiş olan uçuş planınız üzerindeki waypointleri değiştirmek için. Bana sorarsanız hiç bulaşmayın. **DISABLE:** Waypointleri haritadan silmek için. Buna da karışmayın. **BACK:** Zoom ettiğiniz ekrandan tam harita ekranına dönüş için. **KEY:** Harita üzerindeki birliklerin hangisinin gösterileceğine karar veriyorsunuz. **MET:** Seçeceğiniz bölgenin hava durumu. Eğer helikopter dinamiğini novice olarak seçtiyseniz oyuna direkt olarak etki etmiyor. **3D:** Digital Integration'daki amcalar haritanın istediğiniz yerini üç boyutlu olarak görebilesiniz diye koymuşlar bunu . **PAY:** İşte bu menünün belki de kullanacağınız tek elemanı. Helikopterinize yükleyeceğiniz silahları seçiyorsunuz . **POINT:** Haritada işaretleyeceğiniz yerin coğrafi özelliklerini söylemekle yükümlü devlet bakanı. **TASK:** Kanat adamlarınızın sizin oyun sırasında vereceğiniz emirlere gerek duymadan kendi başlarına hareket etmelerini istiyorsanız, bu seçenek ile onlara çeşitli görevler verebilirsiniz. **SAVE:** Harita üzerinde yaptığınız değişiklikleri kaydetmek için. **RESTORE:** Bu da kaydettiğiniz haritayı yüklemek için.

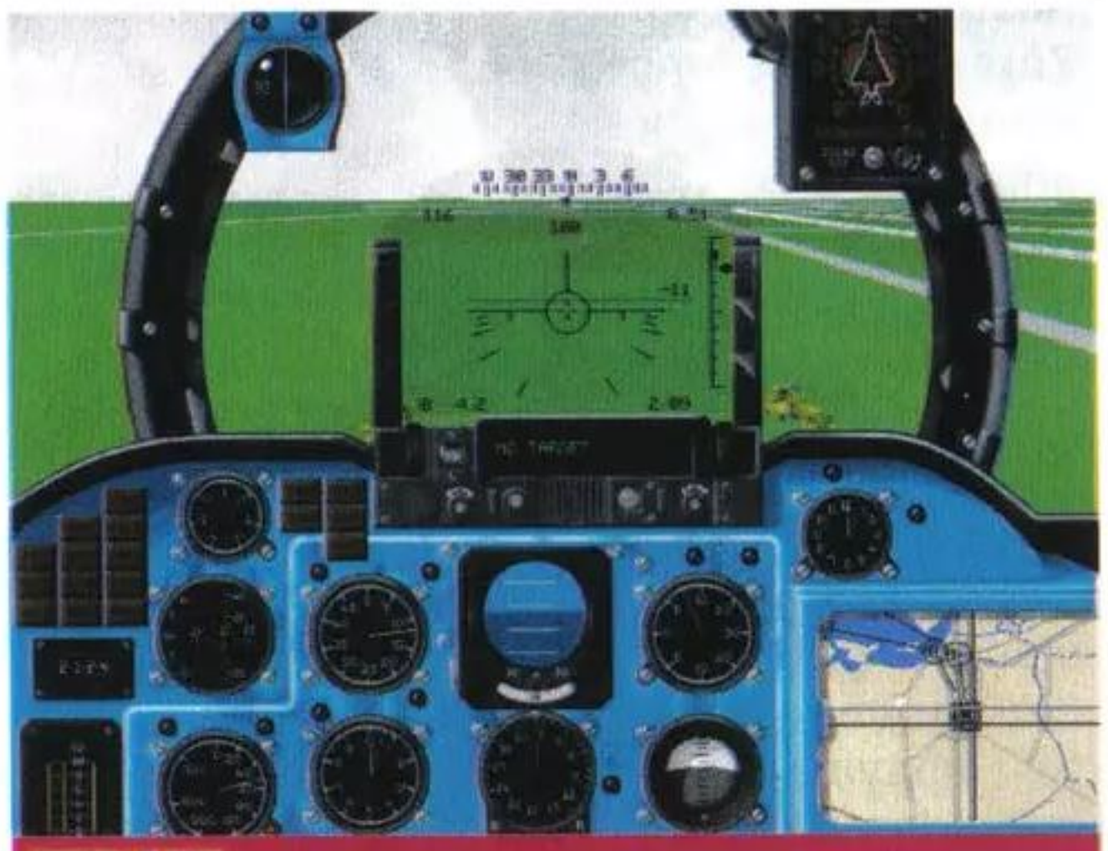
Haritayı inceleyip görevi iyice anladıysanız **TAKE OFF** ile uçuşa geçebilirsiniz. Kokpit ekrana gelince ilk işiniz **T** ile auto targetting, **S** ile **WSO'** yu açmak olsun, bu sistemler menziliniz içindeki düşman araçlarından en tehlikelisini sizin için seçiyor. Eğer hedefi beğenmez ve başkasına kilitlenmek isterseniz **BACKSPACE** tuşunu kullanabilirsiniz. '**+**' tuşu ile motora güç verin ve **Head Up Display**'deki değişikliklere dikkat edin. Sağ üstteki sayı yerden yüksekliğiniz, onun altındaki dikine çizgi ve ok ise motor gücünüz. Yükseklik 30 civarına geline '**-**' ye basarak gücü dengeleyin ve yukarı ok tuşuna basarak burnunuzu eğin. Helikopterlerin uçuş prensiplerinden anlamayanlar için hemen belirteyim, hani başınızın üstünde dönüp duran şey var ya, hani pervane diyorlar, hah, işte o sizi havada tutmaktan başka ileri-geri hareketinizi de sağlıyor. Siz helikopterin burnunu yere eğince pervanenin sizi havada tutmak için oluşturduğu hava yastığı öne doğru gitmenizi

Havadan Yere Silahlar:
9M114 Missle: Standart güdümlü füzeniz. Alın, hem de bol bol alın.
S5 57 mm. Rocket: Güdümsüz füze. Bununla bir hedefi vurabilmek için on kere ateş etmeniz gerekiyor.
S8 80 mm. Rocket: S5' in aynısı fakat tahrip gücü daha fazla.
FAB250-FAB500 Bomb: Serbest düşen (free fall) bomba. Fazla serbest olduğundan herhalde, sizin attığınız yere değil de, kafasına göre dağa taşa düşüyor.
FAE 500 Fuel Bomb: Manyak bir silah. Atıldığı yerde ne var ne yoksa mahvediyor. Yere düşmeden 30 metre önce patlayarak geniş bir alanda yüksek ısı ve basınç meydana getiriyor. Patlamadan siz de nasibinizi almak istemiyorsanız en az 300 metreden sallayın ve arkanıza bakmadan kaçın. Oldukça ağır olduğundan sadece iki tane taşıyabiliyorsunuz.
OFA B500 Blast Fragmentation Bomb: Yere düşmeden önce patlayarak etrafa metal parçaları saçıyor. Hafif zırhlı birliklere ve piyadelere karşı etkili.
KMGO-2 Area Denial Mine Dispenser: Atıldığında herbiri 36 anti personel mayını taşıyan dört parçaya ayrılıyor ve oldukça geniş bir alandan kara birliklerinin geçmesini engelliyor. Göreviniz gerektirmedikçe almayın.
UBK 23/250 mm Cannon Pod: 250 mm.'lik top mermisi atan top.
Havadan Havaya Silahlar :
R60 Missle : Havadaki düşmanlara karşı biricik füzeniz. Oyunu yapanlar bu konuda oldukça cimri davranmışlar.
UBK 23 / 250 mm Cannon Pod : Yukarıda yazılanın aynısı.

sağlayacak şekilde meyilleniyor. Bunu da öğrendikten sonra **HUD'** ın en üstündeki yön göstergesinden gittiğiniz yönü gösteren çizgi ile bir sonraki waypointi temsil eden okun kesişmesini sağlayoruz. Bu bizim belirli olan ilk waypointe doğru gitmenizi sağlıyor. Hazır hedefe daha çok varken **ENTER** ile elimizdeki silahlara ve miktarlarına bakıyoruz. Bunlar ekranın sol altında yazıyor. Burada B ve yanında bir sayı yazarken bir sonraki waypointe olan uzaklığınızı görebilirsiniz. Hedefe (haritada üçgen ile gösterilen waypoint) yaklaşınca ilk düşmanlar da gelmeye başlar. Hedef bilgisayarı birisine kilitlenince hemen **ENTER'**a basıp turret gun'ı seçin. Ekranda düşmanın yerini temsil eden bir yuvarlak ve **HUD'**ın solunda size uzaklığını gösteren bir çizgi çıkacak. Bu daire, yarım daireye dönüşmeye başlayınca ateş açarsanız ıskalamazsınız. Bazı silahları kullanabilmaniz için kilitlenmeleri gerekir. Kilitlenme için gerekli süreyi sağ altta görebilirsiniz. Eğer size kilitlenmeye çalışan varsa sağ üstteki uçak resmi yanar. Bu şeklin etrafındaki çizgiler de yanmaya başlayınca başınız ciddi şekilde dertte demektir. Füze atılmış ve üzerinize gelmektedir. Füzeden kurtulmak için **C** ve **F** tuşlarına basıp çizgiler en sağa ulaşmadan (ulaştığı zaman füzeyi yemiş oluyorsunuz) sert manevralarla füzeyi atlatmaya çalışın. Diyelim ki görevinizi tamamladınız ve geri dönmek istiyorsunuz. Haritada kare içinde daire ile belirtilen yer üssünüz. Buraya gelip tam üzerinde durun, ki bunu dış görünüşlerle yapmanız daha kolay, ve '-' ye basarak çok yavaş, tekrar ediyorum, çok yavaş bir şekilde yere inin. Yere değince motorun gücünü kesin ve **CTRL-Q'** ya basarak görevi bitirin. Ne kolaymış değil mi ?!!!
Evet, bu güzel oyunun açıklaması burada bitiyor ama umarım, sizinle Gameshow'da olan beraberliğimiz daha uzun zaman sürer. Her zaman mutlu olmanız dileğiyle, hoşçakalın.

☒Sinan Akkol

Klavye Örtüsü:
Ok tuşları: Kontrol
Q veya + : Motor gücünü arttırma.
A veya - : Motor gücünü azaltma.
1'den 0'a kadar sayı tuşları: Dönüş hızı ayarları (%10-%100)
Z, X veya Ins, Del: Yana yatmadan sola , sağa dönüş.
L : Gösterge ışıkları (gece uçuşları için)
N, W: Bir sonraki ve bir önceki waypoint'i seçme.
V: Gece görüşü.
U: İniş takımları.
D: Kargo kapısı.
B: Frenler.
R: Hedef bölge hakkındaki bilgileri gönderme.
Enter: Silah seçimi.
Space: Ateş.
C, F: Otomatik olarak chaff ve flare atmak için.
Backspace: Bir sonraki hedefi seçmek.
S: Gelişmiş silah kontrol sistemi.
T: Hedef seçimi.
F2: HUD ekranı.
F3: Gunner ekranı.
F6: Dışardan görünüş.
F7: Füze kamerası.
F8: Hedeften bizim görüntümüz.
F9: Hind' den hedefin görüntüsü.
F10: Sabit kamera.
Alt+sağ, sol oklar: Kokpit içindeyken sağa, sola bakmak.
End: Görüşü ortalama.
O: Gunner ekranındayken gece görüşü.
Wingmen mesajları:
Alt veya CTRL+1: Üsse geri dön.
Alt veya CTRL+2 : Beni takip et.
Alt veya CTRL+3 : Hedefime saldır.
Alt veya CTRL+4: Uçuş planına göre hareket et.
Alt+F1,F2,F3: Detay seviyesi.
Alt+1-7: Görüş derinliği.
CTRL+Q: Görevden çıkış.
P: Pause.
TAB: Zamanı hızlandırma.
Shift+TAB: Normal zaman.



FIRMA: DIGITAL INT.(SIMULASYON)
SİSTEM: CD - 20MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA/SVGA
Minimum PC 486
KARAR: %85

BROS
Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

TÜRKİYE'DE YENİ OYUNLAR BROS'UN LİSTESİNDEN TAKİP EDİLİR.

- BİLGİSAYARCILAR..!!!
- OYUNLARIMIZIN HEPSİ DCF'Lİ
- VE İNSTALL HALİNDEDİR....

BİLGİSAYARCILAR ARŞİV DÜZENLEMELERİNİZ İÇİN MUTLAKA ARAYINIZ.

TOPTAN CD VE DİSKET İHTİYAÇLARINIZ İÇİN ARAYINIZ.

CD OYUN LİSTESİ

- STAR CONTROL 3 (MUHTEŞEM STRATEJİ)
- LIGHT HOUSE (MYSTIC ADVENTURE)
- HIND (SAVAŞ VE HELIKOPTER SIMULASYONU)
- IRONMAN&WOODEN SHIPS (DENİZ TİCARETİ)
- GENETIC WARS (STRATEJİ)
- GENE MACHINE (ADVENTURE)
- JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES (STR.)
- ROAD RUSH (MOTORSİKLET YARIŞI)
- F22 LIGHTING 2 (UÇAK SİMULASYONU)
- CIVIL WAR GENERAL (STRATEJİ)
- BEAVIS & BUTTHEAD (KOMEDİ ADVENTURE)
- DEATH KEEP (SSI'DAN MUHTEŞEM FRP)
- DEADLOCK (REALTIME STRATEJI)
- MUMMY (PİRAMİTTEKİ MUMYANIN LANETİ)
- CRUSADER 2 (3D ISOMETRİK ARCADE)
- STRIKER 96 (SUPER FUTBOL OYUNU)
- CYBER JUDAS (ENTRİKALARLA DOLU ÜLKE)
- TIME COMMANDO (MUHTEŞEM ARCADE)
- Z! (C&C FANATİKLERİ İÇİN)
- AGE OF THE RIFLES (STRATEJİ)
- FREE ENTERPRISE (ÜRETİM STRATEJİSİ)
- MARATHON 2 (32 BIT SVGA DOOM LIKE)
- MEGA RACE 2 (FANTASTIK ARABA YARIŞI)
- PRAY FOR DEATH(TEXTURE MAPPED DÖĞÜŞ)
- DAGGER FALL (ARENA 2)
- MECH WARRIOR 2 (3D SAVAŞ)

DAHA YÜZLERCESİ !...

CD'YE KAYIT YAPILIR.

ORJINAL
ANSİKLOPEDİ
REFERENCE
MÜZİK
GRAFİK
EĞİTİM
TIP
CD'LERİ İÇİN ARAYINIZ.

UNUTMA ! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR.

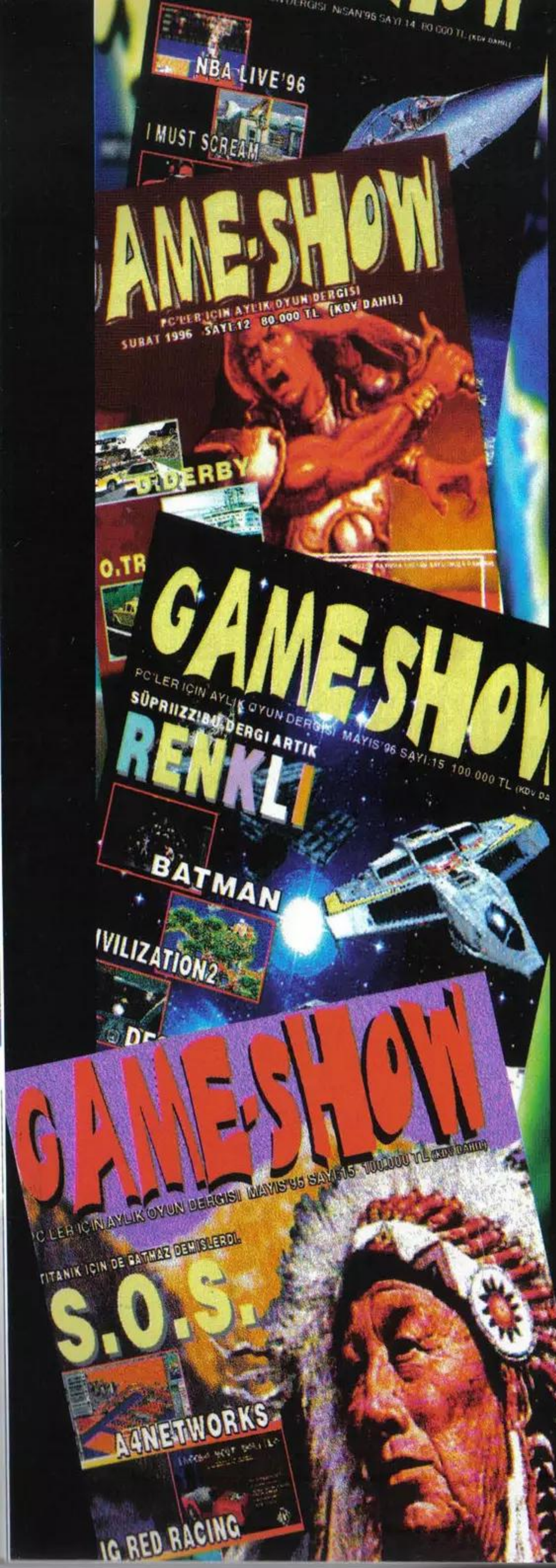
DİSKET OYUN LİSTESİ

NEW

- NCAA 2 BASKETBALL (25)
- ABSOLUTE PINBALL (4)
- STAR CONTROL 3 (40)
- HIND (20)
- F22 LIGHTING 2 (14)
- DOOM 2D (2)
- BLOOD (11)
- FABLE (15)
- INTER POS (6)
- LYNQ 3D (8)
- METAL RAGE (3)
- BEAVIS & BUTTHEAD (8)
- MURDER SHE WROTE (34)
- BEDLAM (26)
- AREA 51 (48)
- DAVIS CUP TENNIS (11)
- LORDS OF THE REALMS 2 (9)
- BUD TUCKER FULL (15)
- RRASH (15)
- SCORCHED (30)
- SONIC (15)
- DUKE NUKEM 3D DATA (16)
- DEADLY GAMES (8)
- AGE OF THE RIFLES (9)
- XENOPHAGE (17)
- GEX (26)
- 3 SKULLS (29)
- OLYMPIC SOCCER (15)
- THE GENE MACHINE (40)
- CRUSADER 2 NO REGRET

VE DAHA BİNLERCESİ !...
BİLGİ İÇİN ARAYINIZ !...

ADRES : GÜNDOĞUMU CAD.DEMİRÖZ İŞHANI NO:9/1 ÜSKÜDAR
TEL : 0216.391.54.03 - FAX : 0216.391.54.04



SAYI 1: RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT

SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, DAWN PATROL

SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, DAY OF THE TENTACLE, RISE OF THE TRIAD

SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER2, PLAYER MANAGER3, BUREAU13, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, ALONE IN THE DARK3

SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINGS3D, KINGS'S QUEST7, F-15 III, SIMCITY 2000, POWER DRIVE

SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE2, RELENTLESS, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2

SAYI 7: STRIKER'95, TERMINAL VELOCITY, MATER OF ORION, DARK FORCES, ULTIMATE SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST

SAYI 8: SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET, PLAYER MANAGER2, POLICE QUEST4

SAYI 9: SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET2, MICRO MACHINES2, PHANTASMAGORIA, ALONE1, COMMAND & CONQUER, SIMON2

SAYI 10: ABUSE, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT3, ALONE2, FATAL RACING, IGOR, STAR TREK, CYBERIA

SAYI 11: REBEL ASSAULT2, HEXEN, FIFA'96, CEASAR2, CHAMPIONSHIP MANAGER2, THE DIG, THE SCROLL, HEROES OF MIGHT & MAGIC, KYRANDIA, THUNDERSCAPE

SAYI 12: ZOOP, WRESTLEMANIA, WARCRAFT, ROADWAR, VIRTUAL POOL, OCEAN TRADER, SHANNARA, DUNE, DESTRUCTION DERBY, SPACE QUEST6, NHL HOCKEY'96

SAYI 13: TEKWAR, ROMANCE4, FRENKESTEIN, ACTUA SOCCER, THIS MEANS WAR, ZONE RAIDERS, CIV-NET, LAURA BOW2, CAPITALIZM, GABRIEL KNIGHT 2

SAYI 14: ULT.MORTAL KOMBAT 3, NBA LIVE 96, EXTREME RACE, I WANT SCREAM, CRUADER, ORION CONS., TERM.FUTURE SHOCK, SWAT, HAND OF FATE

SAYI 15: DUKE 3D, CIVILIZAION2, DESCENT 2, INDYCAR2, TIME GATE, WING COMMANDER 4, MONKEY ISLAND, BATMAN, C&C NEW, DARK EYE

SAYI 16: BIGRED RACING, CYNERIA 2, A4 NETWORKS, DEATH GATE, SEGA COMIX ARCADE, CONQUEST OF NEW WORLD, MONKEY ISLAND 2, WORMS, BAD MOJO, D.

SAYI 17: DEDEKTIF FIRTINA, ANCIENT EMPIRES, WITCHAVEN2, SILENT HUNTER, SETTLERS2, CHRONICLES OF SWORD, SIMON THE SORCERER, THUNDERSTRIKE, A.T.F., RAYMAN.

SAYI 18: WARCRAFT 2 DARK PORTAL, MASTER LU, REBEL RUNNER, CONGO, TOSHINDEN, DEADLINE, LOST IN TIME, RETURN FIRE, ZORK NEMESIS, EATH SIEGE 2

SAYI 19: NORMALITY, QUAKE, F1 GP2, VIRTUA FIGHTER, INDY4, EURO 96, LONGBOW, RIPPER, Z

1-14. SAYILAR : 50.000.-
15-19. SAYILAR :100.000.-

Önemli Not: 4,5,9,11. sayılar tükenmiştir. İlginize teşekkürler. Yine de çok isteyenler için fotokopi çektirdik (100.000).

HAYATTA ZEVK

12 Aylık Abone Bedeli olan 1.800.000.- TL'yi

ALABİLECEĞİNİZ

aşağıda belirtilen banka hesaplarına yatırın.

PEK ÇOK SEY

Bankadan aldığınız makbuzu fax'la veya

VAR, AMA

mektupla bize gönderin. Aboneliğiniz hemen

BUNLARDAN

başlasın. Üstelik, abone olduğunuz takdirde 5

SADECE BİRİNE

adet eski sayıyı ücretsiz alabiliyorsunuz.

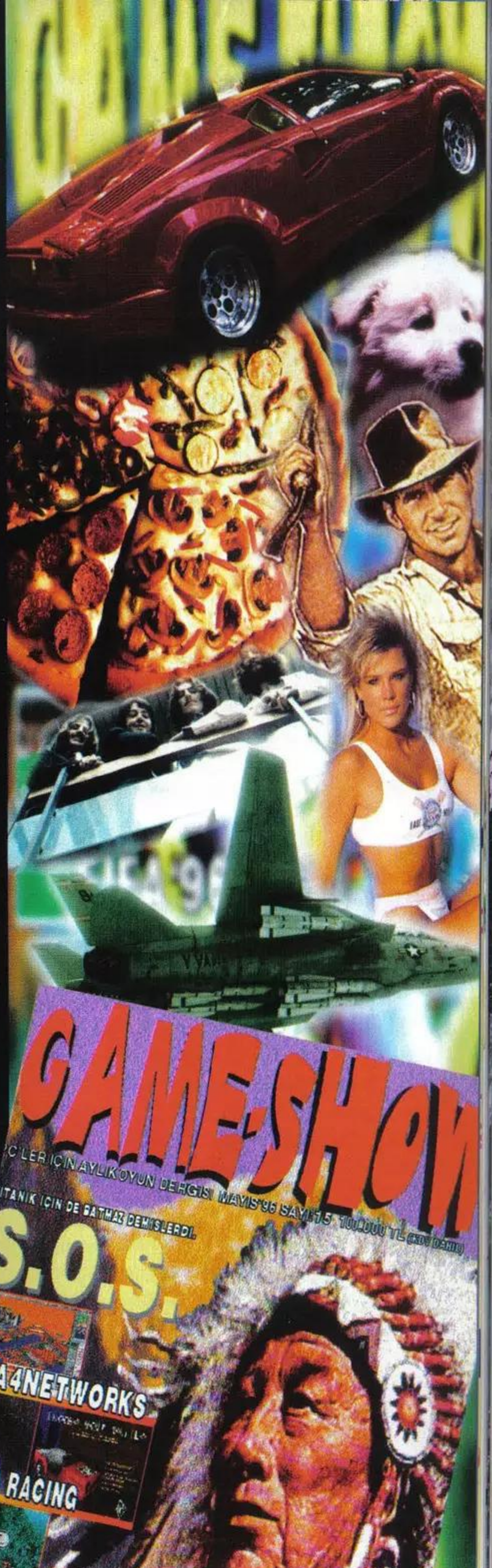
ABONE

İşbankası Beşiktaş Şubesi: 1008-2420980
(Kamer Bilgisayar Adına)

OLABİLİRSİNİZ:

Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi: 1068042-1
(Kamer Bilgisayar Adına)

BİZE!!!



Mike: Beni istemişsiniz efendim.
Boss: Çin'deki ajanımız yok edildi. Arasaka Çin'i elinde tutmak istiyor; birçok adam göndermişler. Ne yapman gerektiğini biliyorsun....
Mike: Evet, efendim.

5 dakika sonra:

Mike: En güçlü dört ajanı seç; ağır silahlarla donat ve göreve hazırla.... Bunu kaybetmemeliyiz.

Mission Briefing:

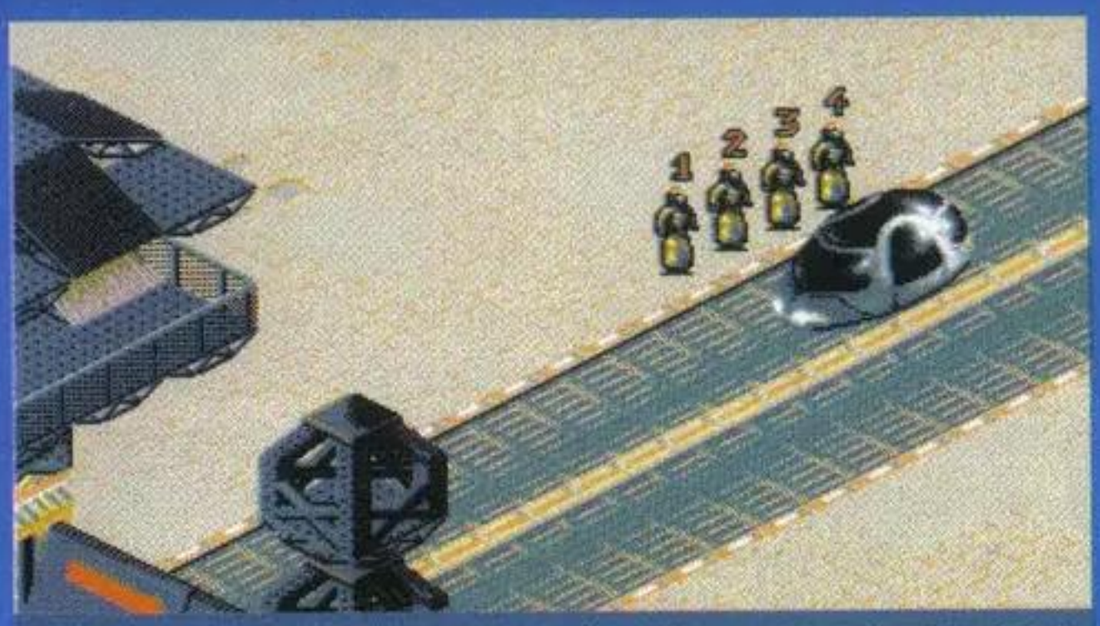
Mike: Tüm Arasaka ajanlarını ve taraftarlarını öldürün; sivilleri yanınıza katın ve silahlandırın; polislere yakalanmayın ve en önemlisi tanık bırakmadan tek parça dönün.

SYNDICATE

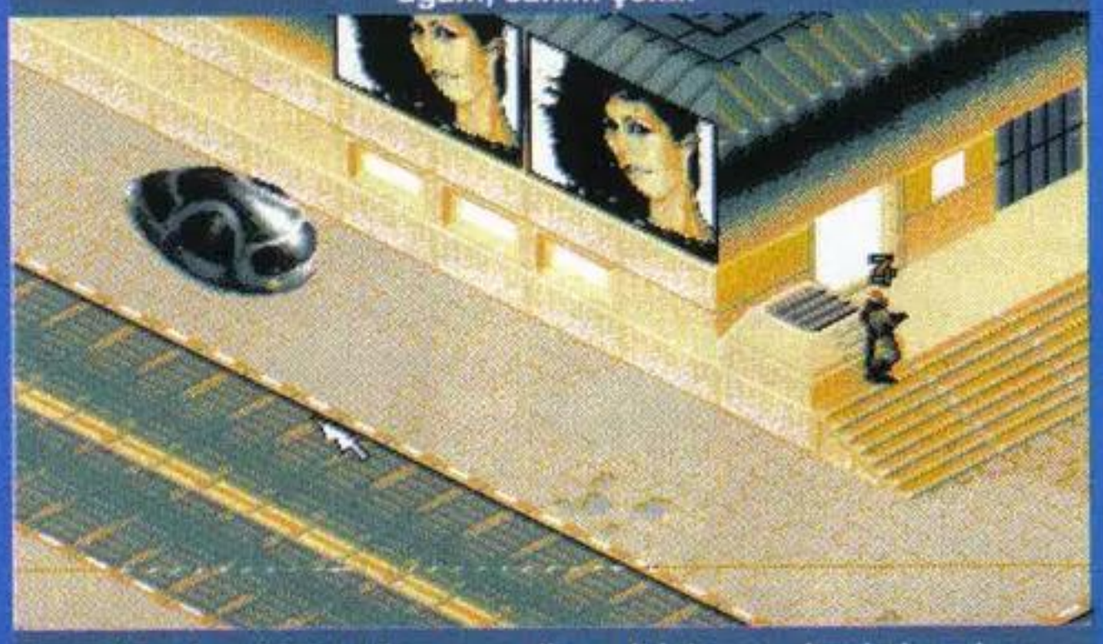
Cyberpunk ile ilgili bir oyun oynayanlar sendikaların en büyük güç olduğu, kendi aralarında savaştığı ve karşılarına çıkanları öldürdüğü 'gelecek' fikrini garipsemeyecektir. Bu ay ki klasiğimiz Syndicate böyle bir ortamda geçiyor. İsterseniz artık oyuna başlayalım. Disket oyunu olmasına rağmen mükemmel bir render demodan sonra configure company ile şirketimizi (Game Show yazın bakiim) seçtikten sonra **begin mission** diyerek görevimizi seçelim. Bu arada oyundaki **save-load** işleriniz bu menüden yapılıyor. Oyunun herhangi bir anında buraya gelip **save-load** edip begin mission'la oyuna geri dönebilirsiniz. **Restart** derseniz tüm oyununuz silinir (save'leriniz değil). Her neyse map screen'de görevinizi seçip vergi oranlarını ayarlayabilirsiniz. Bir yerden vergi alabilmek için oradaki görevi bitirmeniz gerekiyor. Görev yapabileceğiniz yerler yanıp sönerler. Başta istediğiniz görevi seçemiyorsunuz ama ilerledikçe şeçim şansınız olacak. Vergi demek para demek, bu yüzden bu konuda dikkatli olun. Her şehrin kabul edebileceği bir vergi oranı var. Bu ne yazık ki şehirden şehire değişiyor. O yüzden deneme yanılmayla bulacaksınız. Vergi yüksekse halk mutsuz olur. Bunun dereceleri var. Bazı şehirler sadece çok mutsuz olunca isyan çıkarır bazıları ise çok mutlu olmak ister ve biraz rahatları bozulunca isyan çıkarırlar. Vergileri buna göre ayarlayın. İsyan çıkan yer yanıp sönmeye başlar. İsyanı bastırmak için aynı görevi yapmanız gerekiyor. Tabii isyanı bastırdıktan sonra vergi oranını düşürmeniz gerekir yoksa tekrar isyan çıkar. Unutmadan isyan çıkmış bir yerden vergi alamazsınız. Vergiyi ayarlarken sağ tuş onar onar, sol tuş birer birer arttırır (kolaylık şeysi). Görevi seçtikten sonra **briefing** ekranı gelir. Burayı kesinlikle okumanız gerekiyor çünkü görevlerde değişik şeyler yapıyorsunuz. Ayrıca belli bir ücret karşılığında **info** ile daha

Ağam nirden girdik bu cayborg işine ya, bu tahdıkları metal bacah gıçımı acıtıyo ya, hem gavur gösümü çıgardı, yirine gamera sohtu, şincik herbiyiri gırmızı görüyom, gurban bayramı gibin..

Ağam dabanlarım batladı ya, nirde bu görev yiri, anlamıyom ki ben bu dalimatnameyi, herifçioğluna ogumam yoh dedim, dalgaya alıyom onu zandı gavur. Geşkem köyde galsaydık, sürüyü otlatsaydık ağam be...



Ağam gurban olam, bitmiyo bu yollar ağam, gel şurdan bir daksi dudak bari, yolu izi sorak, sonra görev parasından kessinler gavurlar, hemi azığımızıda yirik, yinge soğan da koymuş idir demi ağam, canım çekti.

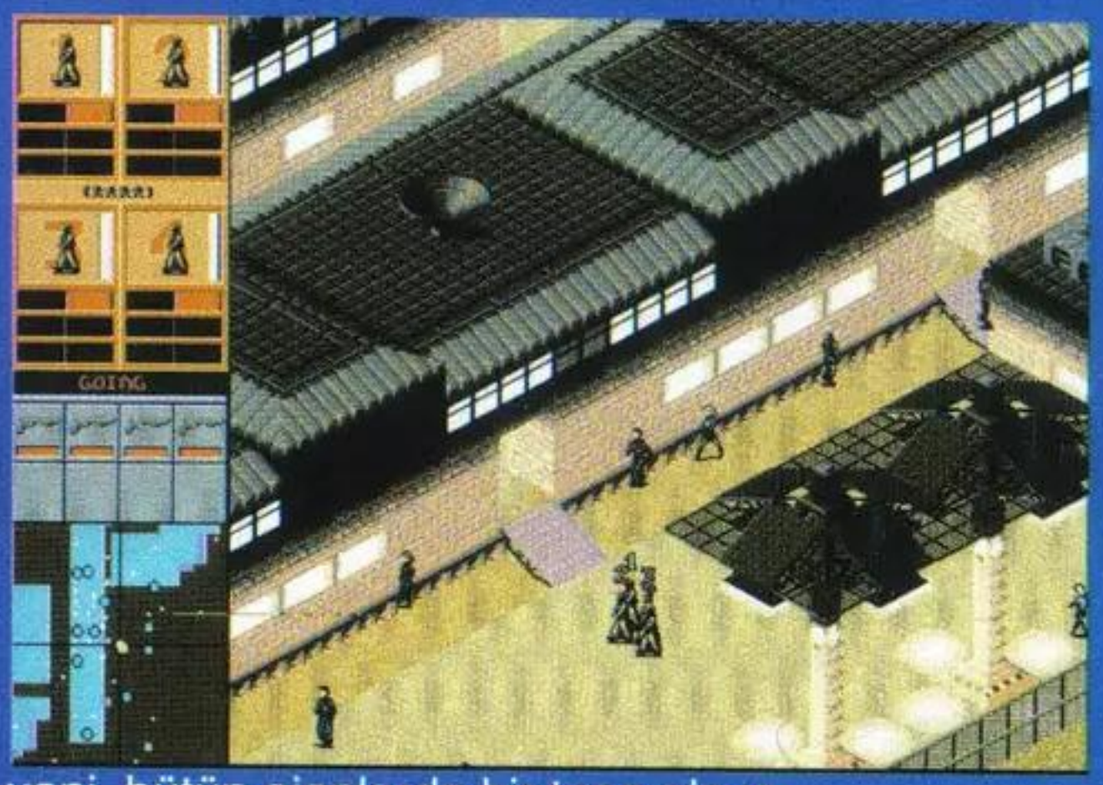


Ağam ben bittim ağam, sen divam it istersen, beni gimseler galdıramaz burdan. Hem bah burda sinemasgop da var içiş, belkim MAChmut'un Alamanya'dan gönderdiği iş gome'li filim gibinler oynirdir, gavura yaptık görevi çohtan bitti dirik, ne anlarkine gavur.

fazla bilgi alabilir ve enchance diyerek haritayı daha detaylı bir biçimde görebilirsiniz. Görevi kabul ettikten sonra artık adamlarımızı geliştirmeye başlayabiliriz. Sol üstteki numaralarla üzerinde değişiklik yapacağımız ajanımızı seçiyoruz. Aynı değişikliği bütün adamlarınıza yapmak istiyorsanız tam ortadaki 4 adam şeklini seçin. Ajanımızın resminden üzerindeki ek parçaları görebiliriz. Ek parçaları **MODS** seçeneğini seçip sağdaki tablodan alıyoruz. Altındaki **inventory'den** birşeyler satabilir veya **equip** seçeneğiyle yine sağdan ıvır zıvır alabilirsiniz. **Team** seçeneğini **persuade** (anlatacağım biraz bekleyin) edip aldığınız adamları ölen ajanlarınız yerine koymak için kullanacaksınız. Oyunun en güzel seçeneği olan **research**'le yeni şeyle icat ediyorsunuz. **Research**'de **equip**'i seçerseniz sağda icat ettiğiniz şeyleri görüyorsunuz. Yukarıdan research yapacağınız alanı (öyle 'ben bazuka istiyom' diyemiyorsunuz, bir gelişme söz konusu yani barutu bulmadan tüfeği bulamayacağınız gibi) seçip istediğiniz parayı yatırarak (çok para az zaman (bkz. sağdaki tablo)) görev bitiriyorsunuz ve görev sonunda size 'al sana şat gan' şeklinde veriyorlar (az para yatırdıysanız bir görevde bitmeyebilir). Aynı şeyleri ajanlarınıza takacağınız parçalar için de yapıyorsunuz. En fazla V3 yapabiliyorsunuz ve V2'sini bulmadığınız bir parça V3 olmuyor (bkz. az önceki tüfek barut örneği). Bu arada adamlarınız sadece bir konuda research yapabiliyorlar öyle 'bir taraftan nükleer başlık üretiyim bu arada yanına V9 brain buliim ve çerez olarak ta gaus gun'ı keşfediim' diye bir şeyi rüyanızda bile yapamıyorsunuz (zaten oyunda nükleer başlık ve V9 brain yok, mübalağa yaptım size). Ne alıp satacağınız konusundaki bilgileri yazının sonunda bulabilirsiniz. Bu da bittiğine göre artık ekşına geçebiliriz. Şimdi görevleri izometrik ve real time bir ortamda gerçekleştiriyoruz hem de hay-res (svga yani 512k ekran kartınız olması gerekiyor). Ekranın solunda 1'den 4'e kadar olan sayılarla (zaten biliyorsunuz) yöneteceğiniz adamı seçiyorsunuz ya da 4 adam ikonuyla (bunu da biliyorsunuz) hepsini yönetebiliyorsunuz. Adamların altındaki göstergelerle hızlarını, nişancılıklarını ve zekalarını ayarlıyorsunuz. Hızlı yürümeleri için en üsttekini arttırın. Eğer düşman gördüklerinde ateş etmelerini istiyorsanız mavi ve yeşili arttırın (silahınız elinizde olmalı). Tabii bunlar kullandıkça çizgileri sağa kayıyor ve tam sağa dayanınca bir daha kullanamıyorsunuz (o görev için). Tabii bunları doldurmak için sola çekip adamlarınızı daha yavaş, salak ve bakar kör yapabilirsiniz! Kısaca gerekmedikçe bu özellikleri harcamayın. Bunların altındaki inventory'de sağ tuşla istediğiniz şeyi bırakabilirsiniz. Eğer o eşyayı birine vermek istiyorsanız sağ tuşa click'leyip bırakmadan o adamın üzerine getirerek bırakın. Sol tuşla bir şeyi aktif hale getirirsiniz. Alete göre değişiyor anlatacağım, coming soon, bekleyin. Yürümek için sol, ateş etmek için sağ tuşu kullanıyoruz. Adamları toplu halde yürütürken dip dibe (Kamer'in önündeki arabalar gibi) yürümelerini istemiyorsanız tam ortalarına sol tuşla click edin (arabalara olmuyo tabii). Toplanmaları için tekrar aynı şeyi yapın. Arabalara (Kamer'in önündekiler değil!) binmek ve inmek için üzerlerine sol tuşla click edin. Böylece oyunun nasıl oynandığını öğrendiniz, şimdi bilmeniz gereken şeyler ve bazı önemli araçların tanımlarını şeedelim:

Persuadetron: Her grupta olması gereken bir alet. Sol tuşla aktif hale getiriyoruz ve böylece yanımıza yaklaşan herkes (halktan bahsediyorum ve bazen polisler) bizim tarafımıza geçerek sizin yaptığınız her şeyi yapıp size siper oluyorlar. Onları silahlandırabilmeniz de çok hoş bir özellik. Bunların dışında bazı görevlerde önemli bir kişiyi persuade etmeniz gerekebilir.

Medikit: Ajanınızın enerjisini full yapar. Hoş bişi



yani, bütün ajanlarda bir tane olsun.
Scanner: Bunu alınca oyun ekranındaki harita çok daha detaylı oluyor. Alın bir tane.
Tavsiye Bölümü Yaptım Size:
☑Arabalar tamamen durmadan yaklaşmayın çarparsa adamınızı öldürebilir. Ateş ederseniz önce şoförü ölür.
☑Bütün arabaları yok ederseniz sadece arabayla açılan kapıları açamaz ve görevi başaramazsınız.
☑Adamlarınızın birinin elinde persuadetron olması yanınıza birçok kişinin katılmasını sağlar, onlar yerdeki silahları alabilir ve yanınızda savaşıp size siper olabilirler.
☑Bütün adamlarınız ve varsa kurtarmanız gereken kişiler radarda çemberle gösterilen kalkış alanının içine girmeden görev bitmez. Ayrıca mission complated (böyle mi yazılıyordu?) yazınca 'space' tuşuna basın.
☑Minigun en çok kullanılan silahtır. Her adamda 3 tane bulunması faydalıdır. Tabii birde **Gaus gun**'ı unutmayın. Ama **gaus gun**'ı kullanırken dikkatli olun sizin adamlarınız da ölebilir. Tren'e ateş ederseniz çok eğlenirsiniz!
☑**Long Range** adlı silahla çok uzaktaki birini vurabilirsiniz. Bir görevde çok işinize yarayacak.
☑Bütün silahları yazmadım çünkü icat edip ne olduğunu merak edip kullanmak daha eğlenceli oluyor ve sonuçta hepsi bir şey yapıyor: ÖLDÜRMEK!!!
☑Her görevden sonra save edin ve size bağlı ülkelerin moralini kontrol edin, isyanları nasıl batıracağınızı anlatmıştım.
☑Öldürmeniz gereken birini persuade ederseniz arabayla ezin.
☑Binaların içini göremiyorsunuz. Eğer içinde düşman varsa adamlarınızın altındaki bütün ayarları maximum yapın ve içeri dalın. Dan dan dan ve aeeiee sesleriyle bayağı eğlenirsiniz.
☑Shot gun almayın polislerin üstünden çıkıyor. Hatta onları alıp satarak biraz para kazanabilirsiniz. Pistol'a ise sakın dokunmayın yerden almaya tenezül (!) etmeyin. Ama persuade ettiğiniz adamlara aldırabilirsiniz.
☑Silahlarınızı polislere göstermezseniz size ateş etmezler.
☑Atlantis en zor görevlerden biridir. İyi hazırlanmadan oynamayın.
☑Oyunda para yapmanın en iyi yolu beklemektir. Eğer bütün bölgeleriniz happy ise gece bilgisayarınızı açık bırakıp sabah bol parayla uyanabilirsiniz (Sim City 2000 geyiği). Tabii sabah uykulu olduğunuz için **save-load** menüsünden load'u seçip tüm paraları kaybedebilirsiniz (örnek:ben).
☑Az önce dediğimi yapın ama o rob a ? falan gibi hileleri kullanmayın. Bu arada Mac'in Almanya'daki evinde çok sayıda kablosuz mouse bulunmuş. Hile yapanlar kendinize dikkat edin!
Türünün ilk örneklerinden olan Syndicate (Cannon Fodder bu oyun taklit edilerek yapıldı) Bullfrog'un klasiklerinden (eee aslında Bullfrog'un her oyunu klasik (Dungeon Keeper gelsin artık)). Bunu bitirince mission disketi olan syndicate plus'ı alın (sakın cd'sini almayın ben gördüm hiç fark yok) ve Syndicate Wars yakınlarda buralarda olur. Oyun geçtiği ortamı merak edenler Cyberpunk adlı masa üstü RPG'sini oynayabilirler.
Önemli not: Geçen ayki bir karışıklık yüzünden Darksun 2 gelecek aya kaldı. Hala oynamadıysanız ayıp yani.....

☒Özhan 'Knight of the Rose' Şen
☒Efe 'Gray Robed Knight of Takhisis' Mumoğlu

FIRMA: BULFROG (ARCADE-STR.)
SİSTEM: 5HD - 15 MB HARD DISK
4 MB RAM
VGA
Minimum PC 386
KARAR: %90

AKTİF

NİŞANTAŞI
(212)
2478299

BİLGİSAYAR

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

ETİLER
(212)
2653921

BİLGİSAYARINIZI upgrade mi yapmak isyiyorsunuz ?
İşte Size Fırsat: En uygun, En problemsiz ve En inanılmaz fiatlar için bizi arayın.
BİLGİSAYAR mı almak istiyorsunuz ?
İşte Tam Fırsat: **Pro 2000**'nin üstün performansını ve uygun fiatlarını duyunca hemen kararınızı vereceksiniz.
Her türlü Tamir ve Teknik Servis hizmetlerimiz faydalanabilirsiniz.

LOGO - ETA
İŞ Programları

RAM &
CPU

10X CD-Rom
12X Cd-Rom

En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utility Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.

PRO 2000 by Inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

TIME COMMANDO - GENDER WARS - FINAL DOO
SHERLOCK HOLMES 2 - HIND - URBAN RUNNER
AH64 LONGBOW - RED ALERT - LITE HOUSE
CRUSADER 2 - MASTER OF ORION 2 - F1 GRAN
PRIX 2 - AFTER LIFE - VIRTUA FIGHTER - Z -
RALLY CHAMP - GENE WARS - ROAD RUSH - F 2

NETAŞ GSM
903- 933

Pent.166-200
Pro 2000

Raks Yetkili
Bayii

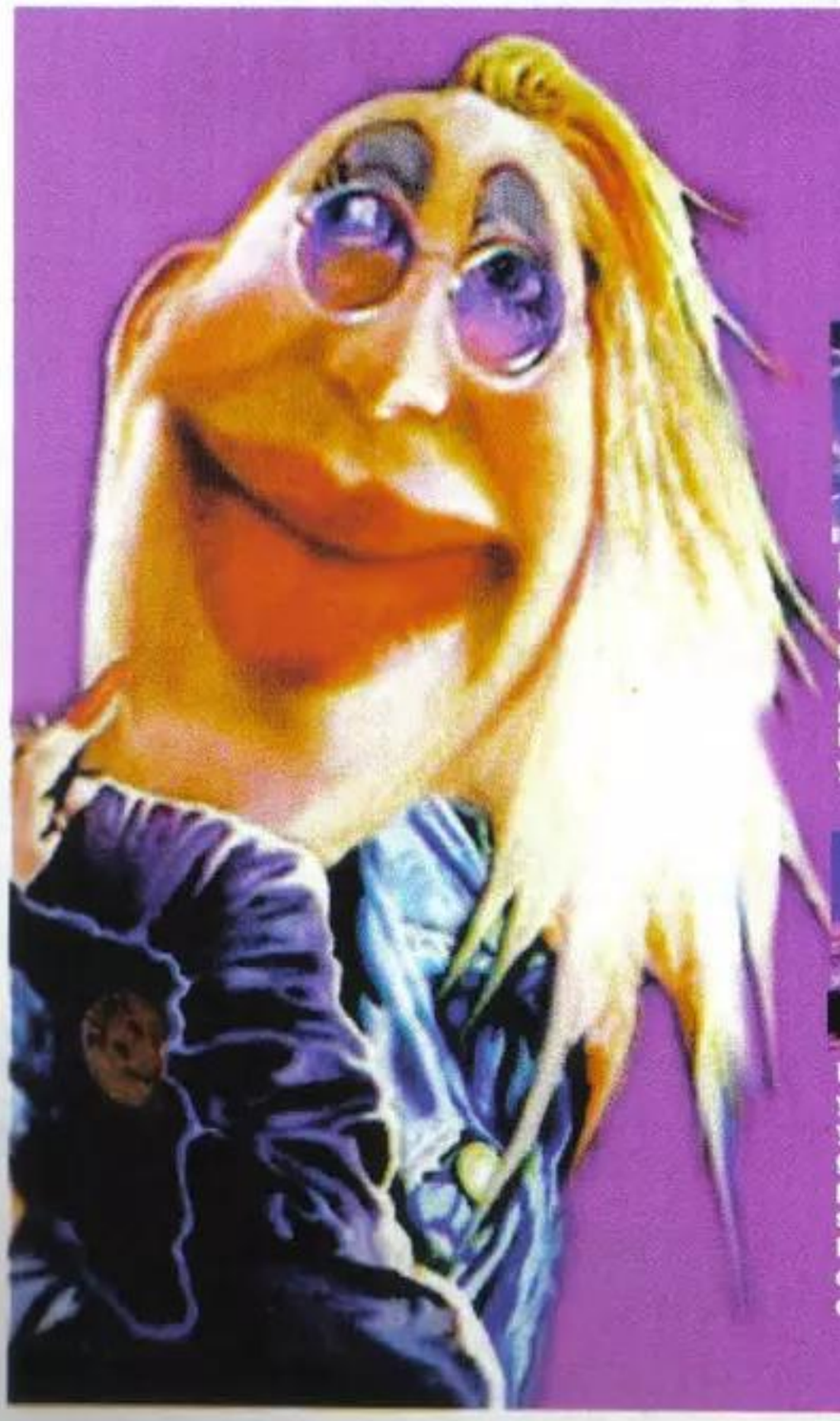
Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edili

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 *(Akmerkez Karşısı)*
Akatlar-Etiler / İSTANBUL
Tel :(212) 2653921
Fax :(212) 2573889

Hey, sen, oturan! Rüzgârın oğlu! Boş boş oturacağına kalk da atalarının yaptığı gibi tozu dumana kat. Sizlere bu ay Electronic Arts firmasının hazırladığı Road Rash adlı oyunu açıklayacağım. Başta bu oyunun motosiklet oyunları arasında gördüğüm en güzeli olduğunu söylüyorum ve ekliyorum. Oyunu motosiklet oyunu deyip geçmeyin. Çünkü oyunda film desen var, müzik desen babası var (burada baba, rock yerine kullanılıyor) hız desen daha iyisi yok ve detay ararsan bu oyun için çok (kafiye de yaptım).
İlk önce oyunun müziklerinden bahsetmek istiyorum, çünkü müzikler Therapy, Soundgarden, Hammerbox, Monster Magnet, Paw, Swervedrive gibi iyi rock grupları tarafından hazırlanmış. Bir ara oyunda Restroom seçeneğini seçerseniz (ilerde açıklayacağım) orada jukebox seçeneği var . Oradan sonra video seçeneği göreceksiniz, o seçenekte iki klip var (Pow "Jessie", Swervedriver"Duel"). Oyunun başlangıcında karşımıza diğerleri gibi (pek çok film var) baba bir film çıkıyor. Artık sizlere oyun menülerini anlatayım, ondan sonra oyunun eksi ve artılarını, kendi görüşlerimi belirteyim. İşte oyunda yarıştığınız pistler:
The City: Kalabalık yollar arasında belanızı arıyorsanız tam yerine geldiniz.
Sierra Nevada: Kuzeybatı Amerika'nın muhteşem ormanları arasında tam doğayı sevenler için bir pist.
The Peninsula: Şehir dışında trafiğin olmadığı sakin yerleri rakiplerinizle dağıtacağınız pist.
Napa Valley: Yollarda motorunuzla azarken aptal turistlerin yollarda hızınızı kestiği garip bir pist.
Pasific Highway: Evet arkadaşlar tam baş belası olacak bir pist fakat macerayı sevenler buna bayılacak. Uçurumlar arasında ölümle burun buruna olacaksınız.
Pist işini böylece hallettikten sonra şimdide oyundaki modlardan bahsedelim.
Thrash Mod: Bildiğim, oyuna alışmak için hazırlanmış, practise yapılacak seçenek, buna anlatacak fazla bir şey yok. Sadece seçtikten sonra yukarıda belittiğim haritalardan birinde yarışacaksınız.
Big Game Mod: Buraya girdikten sonra karşımızda üç ayrı bölüm var:
Der Panzer Club: Karşınıza isimler gelecek, bunlar rakipleriniz, bunların motorsiklet güçlerine bakarak ilk rakibinizi seçebilirsiniz.
Schmooze: Sizin hakkınızda size harbiyi söyleyen arkadaşlarınız olacaktır.
Bulleting Board: Bu seçeneği seçtiğinizde yarışa başlıyorsunuz.
Restroom: Burası oyun ile ilgili bütün ayarları yapabileceğiniz bölüm. Bu bölümün ana başlıkları ve görevini kısaca açıklayayım.
Load Game: Oyunda kaydettiğiniz önceki oyunları yüklemeye yarar.
Save Game: İlerlediğinizde

ROAD



Pahalı iş bu motor işi, öyle herkes yapabilse havası olmazdı zaten, çakın babaanneye bir tane, alın kefen parasını (ya koynundadır, ya da yastıkların altında).

Hızlı gidin, yasak yerden dönün, terör yaratın ama Emin gibi gidip de motorlu polislere çarpmayın, sıcak yaz gecelerinde Bebek'te. Ödersiniz cezayı yüreğinize oturur evlat acısı gibi.

kaydetmeye yarar.
Game Mode: Bu ise oyun içerisinde istediğiniz seçeneği oynamanıza yarar.
Graphics Options: Oyun içerisindeki çözünürlük ayarlarını yapmaya yarar.
Player Level: Oynun zorluk derecesini ayarlamaya yarar.
Player Name: Oyuncunun ismini yazmaya yarar.
Select Caracter: Oyuncunun tipini seçmeye yarar.
Jukebox: Oyun içerisindeki müzikleri değiştirmeye yarar ve burdan video seçeneğinde klip seyretme imkanı var.
Sound Mix: Burada oyun sırasındaki ses güçlerinin boyutunu ayarlamasını yapıyoruz.
Configure Input: Bu seçenekte oyun içindeki tuşları öğreniriz.
Done: Burada bir öncéki menüye geçer.
Go Home: Anlayın artık oyundan çıkış.
The Street: Bu ise Big Game Mode seçtikten sonrak ekrana gelir.

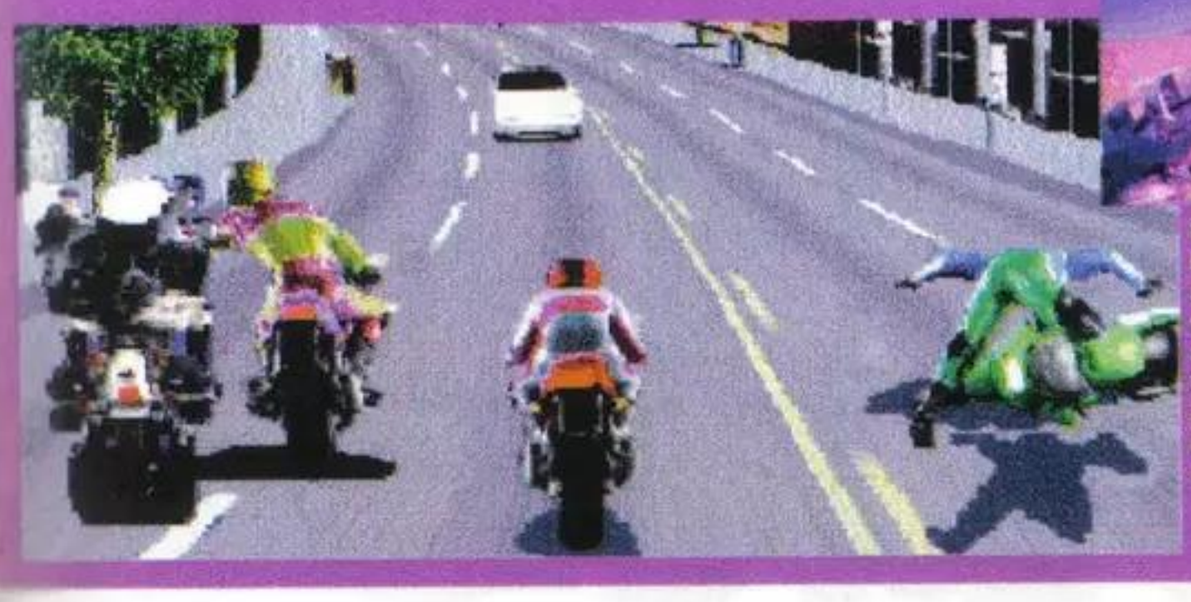
Mano-Â-Mano: Evet burası karşılıklı başka bir makine ile oynamak içindir. Buraya girdikten sonra;
Host: Oyuncunun zorluk derecesini ayarlar.
Join: Modem ile bağlanmaya yarar.

Restroom: Burada oyun için ayarlamalar yapılıyor (açıklayacağım demiştim).
Oyundaki seçenekleri şöyle bir tanıttıkan sonra (nede olsa yerimiz az) tavsiye bölümüne gelelim bakalım.
☑Oyun ayarlarını yaparken yüksek çözünürlükte oynamanızı tavsiye ederim.
☑Oyunu ilk kez oynuyorsanız level 1'i seçiniz.
Oyunda rakiplerinizi geçerken onları silahlarınızla ve fiziksel kuvvetinizle (yumruk ve tekme ile) barbarca saf dışı bırakmaya çalışın. Ne kadar çok adamlara burursanız liderlik şansınız o kadar artar.
☑Sizlere klasik bir taktikten bahsedeceğim bir şey var; içinizde araba kullanan varsa anlar; araba virajlara geldikçe yavaşlama gerekir yoksa araba yol dışına çıkar ve kötü sonuçlar doğar. (bu motorsiklet içinde geçerlidir.) Ben araba kullanırken hep temkinli olurum, bunu oyunda da gösteririm. (Övünmek gibi olmasın ama bizim 51 Whilly's Jeep'i kullanmak her baba yiğitin harcı değildir.) Siz de gösterirseniz oyunda hep en iyi olursunuz.
Bence başta dediğim gibi çok detaylı bir oyun. Bunu CD-ROM oyunu olmasına borçluyuz. Adamlar bulmuşlar 650 MB'ı doldurmuşlar müzikleri (oyun içerisi müzikler muhteşem ve çok etkileyici), grafinkleri (Grafikler bir motosiklet oyunu için mükemmel, arcade makinası hesabı), video klibleri (oyun için hazırlanmış klipler çok çok iyi) ve birbirinden değişik pistleri (pistler bayağı özenli hazırlanmış) gayet şık, şık olduğu kadar da heyecanlı bir motorsiklet yarışı yapmışlar size, bize herkese.

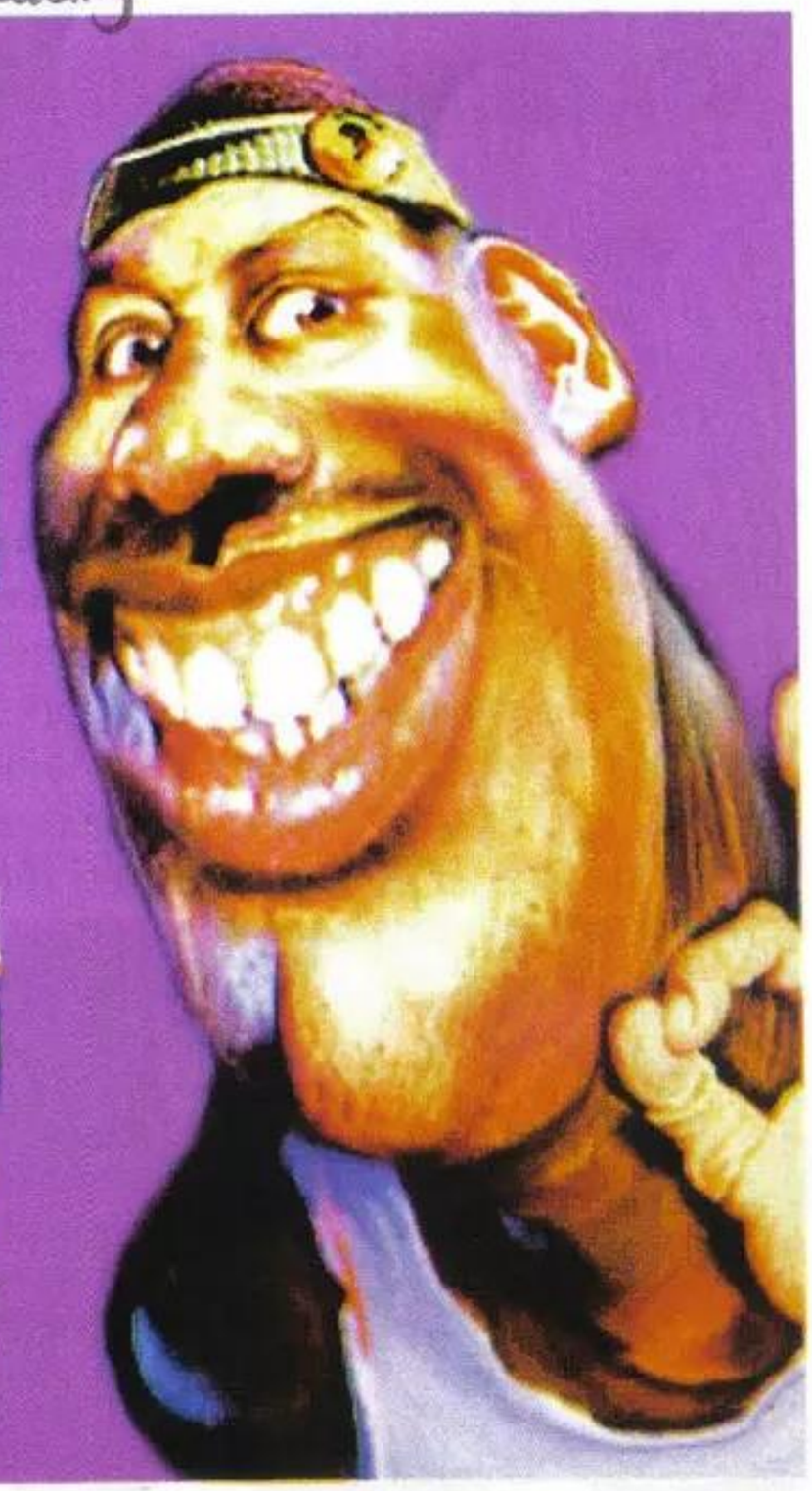
☒Bora Bayburtlu

RASH

Gerçekçi olun, her motoru olana bir sarışın düşseydi biz de çoktan çakmazmıydık doğru hedeflere. Hep Honda tutuyor bu karıları abi, satılsın motorlar diye (süper geyik).



Motoria beraber sağlam bir yerlerden sigorta da alın kendinize, hatta tek yumurta ikiz kardeşi de alın alabilirseniz (nasıl?), sonra düşüp bir yerleriniz koptuğunda organ naklinde kolaylık sağlarlar size.



2075'te GAMESHOW'da NELER OLUYOR
EMİN: Adam kararlı hala çıkarıyor dergiyi ama koşuşturmaktan evrim geçirmiş, yazarlara laf yetiştirecem diye yeni ağzı, bir reklam vereni kaçırmayayım diye yeni kulakları, yazıları kontrol edecem diye bir sürü yeni gözü olmuş (cep hala boş)

Ne ne ne. Nasıl yani STAR CONTROL 3'mü gelmiş... Yok canım uydurmadır. Üç aydır geldi geldi diyorlar bir türlü oynayamadık şu oyunu. Vallahi, bundan sonra CD'sini görmeden inanmam. CD' sini mi getirdin? Hani nerede? (Havada sekiz takla atıp dönerek iniyorum ve herkesten önce CD' yi kapıyorum. 15 saniye sonra oyunu oynamaya başlamıştım bile) İşte böyle. Bir iki derken şimdi de üç oldular. Bu Star Control salgını sanırım hiç bitmeyecek. CD' de çıkan Star Control 3, ikincisinin devamı olarak hazırlanmış. Ancak bu sefer oyun 1 MB'da değil,

MAC: Yıllar gelmiş geçmiş, bizimki hala aynı, bir sakalı ağarmış o kadar (artık ak sakallı durumunda). Çocuğum düşünerek dünya mı kurtulur, hala öğrenemedin mi? Bak atı alanlar hangi gezegenlere vardılar, sen geri kaldın yaşıtlarından, tüü sana.

Windows 95 altında çalışıyor. Windows 'u olmayanlar üzülmesin, çok isterseniz DOS altında da çalışıyor.
Hani ikincisinde Yıldız yıldız dolaşıp, kendinize taraftar arıyordunuz ya işte oyunun bu bölümünde dostları etrafınıza toplamışsınız, onların savaş gemilerini alıp bir savaş filosu kuruyorsunuz. Topladığınız bu savaş filosu ile düşmanlarınızı yok ediyorsunuz. Oyunu hem strateji hem de adventure olarak tanımlayabiliriz. Yani ben adventure sevmediğim halde bu oyunu oynuyorum, Strateji sevmeyenlerde bu oyunu severek oynayabilir. Ayrıca serinin diğer

ENGİN ABLA: İşini bilir bizim ablamız, Osmanbey'de beş tane dairesi, Beyoğlu'nda işhanı olmuş, memleketin vergi rekortmeni omuş. Yırtılanı diktirmiş, pörsüyeni gerdirtmiş, sarkanı kaldırtmış, kendine bakmayı bilmiş, hala çalışıyor.

bölümlerinde olduğu gibi bu oyununda da arcade bölümü mevcut yani iki kişi sadece gemileri seçerek savaş yapabiliyorsunuz.
Oyuna insanların koloni kurduğu bir sistemde (Helios sistemi) başlıyorsunuz. Şimdi insanların koloni kurduğu gezegeni seçerek geminizi indirin. Burada insanların hangi işlerde çalışacağını ayarlıyorsunuz. Bütün işler bir sisteme oturmuş durumda. Bir miktar insan maden çıkartıyor. Çıkartılan bu madenden ya hammadde ya da **FUEL** üretiliyor. Elde ettiğiniz bu hammaddelerden ise ya yeni binalar yapılıyor, ya da savaş gemisi üretiliyor. Şimdi bu ayarlamaları nasıl yapacaksınız? Kolonide yaşayan insan sayısı belli. Zaman geçtikçe bu sayı artıyor ancak çok yavaş ilerlediğinden fazla farkına varamıyorsunuz. Neyse ilk önce Yakıt **(Fuel)** üretecek eleman miktarını ayarlayın. Daha sonra fabrikada çalışacak bir miktar insan ayırın. Şimdi kontrol edin bakalım hem maden hem de hammadde miktarı **(Resources)** artıyor mu? Eğer artıyorsa ayarı tutturdunuz demektir. Artmıyorsa maden artışı sağlayacak şekilde madende çaışan insan miktarını ayarlayın sonra hammadde artacak şekilde rafineride çalışan eleman miktarını ayarlayın. Artık koloni kendi kendine yetecek hale gelmiştir. Zaman ilerledikçe savaş gemilerinin yapıldığı **Star Base** adlı bina inşa edilecek o zaman ayarlamaları tekrar yapmanız gerekiyor. Sistemden ayrılmadan önce bir de filoya gemi eklerseniz iyi olur. (O zamanlar durum kötü her an savaş çıkabilir) **SYSTEM** menüsündeyken haritada gezegenin yanında bir sayı görürseniz o sayı gezegenin yörüngesindeki gemi sayısıdır. Mouse ile sayıya kliklerseniz gezegenin etrafındaki gemiler filonuza katılır. Filodaki gemileri ayırmak için ise sağ alttaki ekrandan ayırmak istediğiniz gemileri seçip, yukarıdaki gezegenlerden birini seçin böylece seçtiğiniz gemileri filodan ayırıp o gezegene göndermiş olursunuz.
Gezegende yeterince yakıt üretildiğinde geminize atlayıp yeni sistemlere açılmanın zamanı gelmiş demektir. Galaksi haritasına girdiğinizde, gidebileceğiniz yerleri gösteren bir menzil dairesi göreceksiniz. Bu dairelerden yeşil olan bölgelere

STAR

gidiş dönüşe, kırmızı olan bölgelere yalnız gidişe yetecek yakıtınız olduğunu gösterir. Bir şey daha söyleyeyim, bildiğiniz gibi uzay üç boyutlu. Yani gitmek istediğiniz yıldız menzil içinde gözükse dahi menzil dışı olabilir bunu da yıldızların aldığı renklerden anlayabilirsiniz. (Menzil dairelerinde olduğu gibi yeşilse gidiş-dönüş, falan filan...).
Ben sizin için galaksiyi biraz dolaştım dostlarımızın bulunduğu yakın sistemlerin adları şöyle oluyor;

Goshen: Spatinin memleketi. Koloni kurulmuş olan gezegenin uydusuna bir koloni kurabilirsiniz. İnsanlarda yaşayabiliyor.

Salacia: Vux denen uzun burunlu yaratıklar. Bunlarda son derece dostane yaklaşıyorlar.

Astarta: Mavi vücutlu kadınlar Syren'lerin yaşadığı sistem.

Birde düşmanların bulunduğu sistemler var. Bunlarda şöyle oluyor;

Cerberus: Doog adı verilen bir ırk. Adından da anlayacağınız gibi köpeklere benziyorlar. Konuşmasından anladığım kadarıyla çok aptallar. Rahatlıkla kandırabilirsiniz. Bir kötü yanıda başkaları da kandırıp size kışkırtabilir.

Cronos: Clair denilen devasa yaratıklar. Zaten gemileri de çok büyük. Bir gezegene çarptımı bir türlü kurtulamıyor hemen patlıyorlar.

Rhiannon: K'tang'ların sistemi oldukça tehlikeliler bence iyice güçlenmeden saldırmayın biraz zaman geçsin.

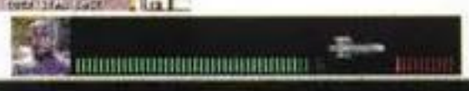
Sistemleri dolaştıkça uğradığınız dost gezegenlerden bir miktar adam alın (adam derken illa ki insan olması gerekmez dost canlılardan anlayın

CONTROL3

işte). Adam almak için, gezegene inin, **orbit** seçeneğini seçin. Koloniyi seçerek bir miktar adamı kendi geminize aktarın. Böylece ileride koloni kurabileceğiniz güzel bir sistem bulduğunuzda bu canlıları kullanarak yeni bir koloni kurabilirsiniz.

Koloni kurmak ince iştir. Bir koloni kurmayı düşünüyorsanız öncelikle uygun bir yer seçmeniz gerekiyor. Bu seçtiğiniz yerde hem yeterli kaynak olmalı, (binaları, savaş gemileri yapmak için maden lazım) hem de gezegene yerleştireceğiniz ırkın bu gezegene uyum sağlaması gerekir. Şimdi " Gezegende kaynak olup olmadığını anlamak için ne yapmamız gerekiyor?" diye sormanız lazım. Sorun bakiyim. Sordunuz mu?. Tamam tamam fazla sıkmadan söylüyorum. Koloni kurmak istediğiniz sisteme gidip **SYSTEM** menüsünü seçin. Burada karşınıza sistemde bulunan gezegenler ve uyduları çıkacak. Mouse ikonunu ile bu gezegenlerin üzerine gelin. Gezegenin altında o gezegen hakkındaki veriler yazılacaktır. Şimdi bakın bakalım **SOURCES**'u 15.000'in üzerinde olan gezegen var mı?. Varsa tamam, eğer yoksa size koloni kurmak için başka bir sistem bulma yolları gözüktü demektir. Varsa tamam dedikte o kadar da tamam değil. Şimdi bu gezegen üzerinde yaşayabilecek uygun ırkı belirlemelisiniz. **ORBIT** seçeneğini seçin. Şimdi karşınıza sarı, mavi, yeşil renklerden oluşan bir harita çıkacak. Bu haritada mouse ikonunu dolaştırın. Yukarıdaki ırkların resimlerinin altında gezegenin o bölgesinde yaşayıp yaşayamayacağını belirten barlar var. Eğer bar yeşile gelmişse tamam doğru yeri buldunuz demektir. Bar yeşil olmazsa çok kötü başka bir gezegen bulsanız iyi olur. Yoksa buraya kuracağınız koloni çok yavaş gelişecek hiç bir faydasını görmeyeceksiniz.

Evet şimdi macera başlıyor. Oyunun strateji kısmı yukarıdaki gibi. Birde adventure kısmı var (Hani demiştim ya iki türe de girer diye). **Helios** sisteminde **SYSTEM** menüsüne girin sağ alttaki system haritasına bakınca göreceksiniz ki bir gezegenin yanında yeşil 3 sayısı başka bir gezegenin yanında ise kırmızı 1 sayısı. Yeşil sayıların dost gemileri temsil ettiğini söylemiştim. Kırmızı gemiler ise düşman gemilerini temsil ediyor. Yani yanında kırmızı bir olan gezegende bir düşman gemisi var ve bizim gidip onu öldürmemiz gerekiyor. İlk başta dost gezegene inip ayarlamaları yapın. Sonra isterseniz filonuza bir kaç gemi ekleyin. Haritadan düşman gemisinin bulunduğu gezegeni seçip yanına



gidin. Şimdi bir robot gemi sizi durdurup anlamsız bir şeyler söyleyecektir. Sonrada size saldıracaktır (Burası da arcade bölümü oluyor.) Gemiyi patlatın. Şimdi kıllanmanız lazım "Acaba bu robot gemiyi bu gezegeni koruması için mi bıraktılar?" evet haklısınız bu gezegende değerli bir şey var. Şimdi **ORBIT** menüsüne girin. Bakın bakalım artı şeklinde bir işaret var mı? Var di mi? Şimdi bu artının üzerine gelip mouse'u klikleyin (Koloni kurar gibi). Bir süre sonra gezegendeki artifact elinizde olacak. **Artifact**'ı ileride koloninizin yapacağı **Research** binası sayesinde araştıracaksınız. **Artifact**'leri araştırdıktan sonra bazı gemileri upgrade edebileceksiniz. Yani bu aletler bazı gemilerin daha hızlı gitmesini, daha hızlı dönmesini vs. sağlayacak bilgiler içeriyor. Oyunun arcade bölümüne gelince mantık olarak Star Control 1 ve 2'den farklı değil. Ancak grafik olarak çok daha güzel. Hatta öyle ki bilgisayarınız Pentium değilse yakın sahnelerde (Gemiler birbirine yaklaşınca grafikler büyüyor.) oyun yavaşlıyor. Gemiler üç boyutlu çizilmiş. Evet yerimiz daralıyor. Bir daha ki ay başka bir oyunda görüşmek üzere. Herkese iyi eğlenceler.

☒Serkan Uybaş

FIRMA:	ACCOLADE (STRATEJI)
SISTEM:	CD-Rom 50MB HARD DISK 8 MB RAM VGA/SVGA Minimum PC 486
KARAR:	%96

KÜÇÜK İLANLAR

Ekonomik reklam çözümleri için artık bu sayfalarda şirketinizin ilanını yayınlayabilir ve daha çok müşteri kitlesine ulaşabilirsiniz. Siz de bu fırsattan yararlanmak istiyorsanız, vakit kaybetmeden (212) 260 02 25 ve (212) 260 37 76 numaralı telefonlardan Engin Süzen'le görüşün.

data emergency

Her Marka Bilgisayar Tamiri

Multimedia Sistemleri
Hesaplı OEM Ürünleri

(212) 2605456

Özel Notebook Servisi

Akaretler Spor Cad. No:62
(212) 260 54 56 Beşiktaş/ İstanbul

KARŞIYAKALILAR MÜJDE!!!
CENK BİLGİ İŞLEM AÇILDI

☺CD-ROM ÇEŞİTLERİ
☺EN SON PC-AMIGA OYUNLARI
☺YAN ÜRÜNLER
☺TAMİR, BAKIM, ÜRÜNLERİ

Adres : 1734 sokak No:9/C
Karşıyaka / İzmir
Tel-Fax : (232) 3687605

KUNTAY BİLGİSAYAR

Arşivimizden seçtiğiniz oyunları CD'ye yazıyoruz. 450 disketlik oyun arşivi sadece 50$.

Bayii fiatları için arayınız.

Pazaryeri Sok. No: 27/B
Fatih / İstanbul
Tel: (212) 523 80 67

PROGRESS

TEKNOLOJI, KALİTE, GÜVENCE

Pentium 133 -16 Mb Ram
Intel Triton ChipSet
1.2 GB HD, 1MB S3 Trio 64
14" NI/LR MPR II Monitör
16 bit ses kartı- 8x CDRom
Mouse, Win95 klavye 1099$

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel
İşhanı No:2/3 Beşiktaş,80690, Istanbul
Tel: (212) 260 21 67

CM

Siz şimdi resimlerdeki sıkıcı hex grafiklere bakıp yazımı okumazsınız diye dikkat çekici bir giriş yapayım dedim ama editör olaya el atmış galiba. Zaten konuyla da ilgili(idi). Bunu söylüyorum yoksa beni kıskananlar adımı mavra yapan yazara çıkarıyorlar (İftira!). Neyse oyuna geçelim. Bu ayki tırnaklarımla kazıyarak zar zor aldığım (uzun hikaye yerim kalırsa yazarım) oyun Age of Rifles. Hani şu çoğunuzun news sayfasında görüp "ıyk!" dediğiniz oyun. AMA hani aranızda belki war game sevenler vardır diye bu türün en gelişmiş oyununu yazmaya karar verdik (Aslında gelmesi gereken oyunlar gelmedi ve ben de strateji diye üstüne atladım (ah kafam!)). Hem kim bilir belki siz de bu türü seversiniz. Olayı daha iyi anlatabilmek için şöyle söyleyeyim; Eğer daha önce Panzer General, Fantasy General veya Alied General oynadıysanız ve bu oyunlar size detaysız geldiyse, ordularınızı daha iyi kontrol etmek istiyorsanız ya da 1800'lü zamanlarda geçen önemli savaşların başına geçmek, bir arkadaşınızla oynamak (modemle veya turn'lü olduğu için aynı bilgisayarda), hatta gaza gelip her türlü detayıyla kendi savaşınızı yaratmak istiyorsanız bundan iyisini bulamazsınız. Küçük bir hatırlatma, bu tür oyunları tam anlamıyla oynayabilmek için kutusunu alıp bütün dökümanlarına sahip olmalısınız (Mac bunu daha önce de belirtmişti). Ama hemen üzülmeyin yazımda oynamanızı sağlayacak bilgileri verdim. Zatem adamlar üşenmeden oyundaki herbişeyi (savaşların tarihçesi, üniteler ve silahlar hakkında bilmek istemeyeceğiniz kadar çok şey) oyunun içine koymuşlar. Böylece 'Victoria da kim?', 'Gardner gun ne oluyo acaba yenir mi?" gibi sorular sormamış oluyorsunuz. Evet, oyunumuzu install etik pc'mizi F5'le açıp mouse ve diğer ıvır-zıvırları çalıştırdık (Himem ve Emm386 olunca çalışmıyor). Diskette 4 kare animasyon seyrettikten sonra (hayran kaldım, rebel 2 halt yemiş) canlı (!) renklerle süslenmiş ana menümüze geliyoruz:

Campaign: Burada 8 büyük savaşı oynayabiliyorsunuz. Uzuun bir savaştan sonra sonuca göre senaryo değişiyor. Bu savaşların detaylı bir şekilde gazette'den öğrenebilirsiniz. Savaşların birinde Türk Bayrağı taşıyan unitler yönetiyorsunuz. Ama niye EGYPHT yazdığını anlayamadım (konuyu okumadığım için mi acaba?) Yalnız dikkat ömrünüzü vermeniz gerekebilir....

Scenarios: Eğer "öyle uzun savaşlara katlanamam kafama göre takılırım" diyorsanız birbirinden bağımsız bir sürü (sayamadım) görevi oynamak için buraya gelebilirsiniz. Zaten başlarda campaign'leri oynayamayacağınız için oyuna alışana kadar buraya takılmanızda fayda var. İki seçenekte de aynı ekrana geliyorsunuz. Görevi soldan seçip sağda kısa açıklamasını görüyorsunuz. Play ile seçtiğiniz göreve başlıyorsunuz. Bu da sizi başka bir ekrana getiriyor. Burada tarafınızı seçiyorsunuz (Seçmediğiniz tarafı bilgisayar yapın). Zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Alt taraftaki kitap ikonuyla kuralları ayarlıyorsunuz. Benim tavsiyem başlangıçta tek kitabı seçip oyuna alışmanız. **Options'ı** oyunun içinde anlatacağım. Begin diyince ne olduğunu söylememe gerek yok herhalde?

Load: ...dememe gerek var mı?

Editör: Murat "Mac" Adanç. Ne? Oyundaki mi? Tamam tamam, bu seçenek yardımıyla kendi savaşlarınızı yaratıp oynayabiliyorsunuz. Bir de utanmadan oyundaki senaryoları da edit etmenize izin vermişler. Ne ayıp.....

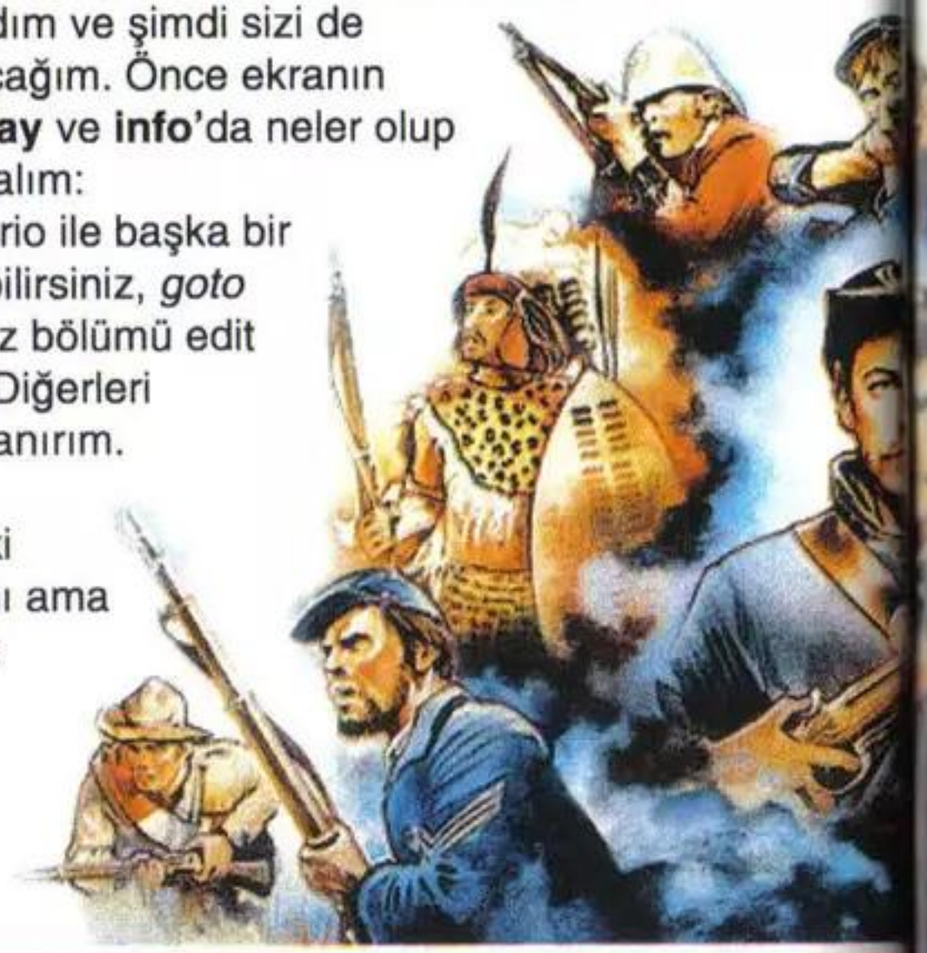
Gazetter: Savaşların hikayeleri, silahlarla ilgili bilgiler ve oyunla ilgili bilmek isteyebileceğiniz her türlü ıvır zıvır burada. Gazete okuyun...

Quit game: söylemiicem işte.

Eveet az önce anlattığım şekilde göreve başladıktan sonra battle ground'umuz karşımıza çıkıyor. Herşey burada bittiği için onu iyi tanımak ve anlamak gerekir. Ben tanıyıp anladım ve şimdi sizi de tanıştırıp, anlatacağım. Önce ekranın üstündeki **file, play** ve **info**'da neler olup bitiyor, buna bakalım:

File: Load scenario ile başka bir senaryo oynayabilirsiniz, *goto editör* oynadığınız bölümü edit etmenizi sağlar. Diğerleri yeterince bariz sanırım.

Play: General options bir önceki ekrandakiyle aynı ama oradan değişiklik yapınca oyun kilitleniyor (en azından bende). Options'ta oynamanızı



AGE

kolaylaştıracak seçenekler var ama bunlar oyunu yavaşlatabiliyor (486 geyiği). Sonraa *combat reporting* sonuçları nasıl alacağınızı belirler. *Wait for click* ve *full reports* deyin rahat edin. *Computer player* diğer bir ilginç unsur ki oyunun ortasında tarafları değiştirebiliyorsunuz. Kaybedeni bilgisayar kazananı siz ya da ikisini de bilgisayar yapıp izeleyebilirsiniz, hatta ikisini de siz alıp bir arkadaşınızla oynayabilirsiniz yaaa.

Info: *Age of rifles,* oyunu yapan adamları yazar (çok gerekliydi). *Weapons database* ise "aa şu silah da ne acaba?" diyip oyundan çıkarak gazette bölümüne gitme zahmetine katlanmadan bilgiyi veren yararlı bir şeydir. *Commands* ise sizi birliklerinize bir adım daha yaklaştırır. Onları incelemenizi sağlar, durumlarını felan ayarlarsınız (olur ya bilmiyorsunuzdur benim gibi sözlük karıştırmayın agility, çeviklik-miş). *Free memory* beni en çok etkileyen ve bu oyunu benzerlerinden ayıran şey: Oyun sırasındaki boş hafızayı gösterme. Bravo SSI iyi düşünmüşsün. Ben de C&C oynarken hep "ah şimdi ne kadar boş memory'im kaldı?" derdim, iyi olmuş. *Vcr replay* ise "üfff ne biçim goldü!" diyenler için combat'in herhangi bir yerini seyretmeye yarar.

Keşke ekranı low-res yapsalarmış... Al işte yanda da bir sürü ikon var:

S. Env. İnf. (anladınız değil mi?): İkonun üzerine getirince aşağıda adı yazıyor ona göre okuyun lütfen. Neyse bu ikon "hava nasıl oralarda?" ve "what time is it?" sorularınıza cevap veriyor.

C. Unit F. View: Dünyayı seçili unitinizin gözünden görmek istermiydiniz? İşinizi bayağı kolaylaştırıyor, nerelere ateş açabileceğinizi falan görebiliyorsunuz ama biraz hız kaybı oluyor (tabii 486).

Change icon: Sizce benim -de halim mi daha iyi yoksa -den halim mi? Ya da siz beni bırakın da unitlerinizin nasıl görüneceğini seçin.

Turn hex grid: Belki siz battle ground'ı bal peteklerine bölünmüş bir halde görmek istemiyorsunuz? İşiniz biraz zor olur ama isterseniz çözüm burada....

Change wallop fac.: Unit'lerinizin durumlarının yazdığı kutucukları açma-kapama. Yeşil yanıp sönen unitlerin hareket hakkı var demek oluyor. Ayrıca ortadaki renkli daire unit'in durumunu gösteriyor (yeşil: ok. - kırmızı: ölecez, demek oluyor)

Swap stacking: Şimdi, bir kere aynı hex'e iki ünite koyabiliyorsunuz. Diğerlerinde bunun için birinin uçan birim ulması gerekiyordu. Bunda öyle bir zorunluluk yok. Durum böyle olunca eğer hangi hex'in altında kim vardı unuttuysanız bu ikonla diğerlerini swap ediyorsunuz. Deneyince anlarsınız..

Select unit: Şimdi aynı hex'e iki unit koyunca bunları aynı anda hareket ettirmek de isteyeceksiniz tabii. Bu ikonu clickledikten sonra iki unit olan hex'i seçin. İptal etmek için aynı ikonu kullanın.

S. next-previous: Bu olayı diğer unitlerde de kullanmak isityorsanız haritada uğraşmak yerine bunları kullanın.

Command det.: Hani, belki commands için yukarı clicklemeye üşenirsiniz diye koymuşlar. Bu arada commands menüsünde sadece ana birlikleri görüyorsunuz. Alt birimleri için isimlerini click edin. Oyunda birkaç birim, bir birime bağlı oluyor. Bir unit seçince onunla birlikte sarı bayrak olan unitler birbirine bağlı oluyor. İkonun altındaki next-prev. ana birlikleri seçmenizi sağlıyor.

Map: Harita?

Report: Birisi size "3 saattir aynı oyunu oynuyorsun, ne yaptın?" derse sizde bu ikonu click edip gösterin.

Undo: Bir önceki hareketinizi geri alır. Kolay modda (tek kitap) sınırsız hakkınız var ama diğer kuralları seçerseni sınırlanıyor. Tabii ki bir turn öncesine gidemiyorsunuz!

End Turn: Bu ikonun ne işe yaradığını bilmiyorsanız siz biraz daha warcraft 2 oynayın....

Bitti? mi? Ekran büyük demiştim aşağıda da birşeyler var. Şimdi, burada unit'inizin resmi var, onu click edince detaylı bir bilgi ediniyorsunuz. Yanındaki **daire wallop factor**'deki durum rengi (yeşil: ay ne güzel - kırmızı: imdat! idi) oluyor. Yanındaki cephaneyi (kurallardan açılıp kapatabilirsiniz) ve onun yanındaki de ateş edebilecek adam var mı onu söylüyor. Unit'inizin silahına(larına) click edince yine bişiiler öğreniyorsunuz. Facing'de önemli bir olay tabii.

ageofRIFLES

Saldıracağınız unit'e yüzünüzü dönmeniz sizin açınızdan daha iyi olabilir! Mount-dismount atlı birimler için geçerli. Attan inip binmeye yarıyor. Dismount veya mount ettiğiniz round'da atak yapamıyorsunuz. Şöyle ki topçu birliğiniz, atla 15 hareket puanı varken 5 kare gidip 1 hareket puanı olan topu kullanmak için dismount edince doğal olarak atak yapamıyor. O yüzden saldırıp dismount yapın. Others in hex başlığı altında o hex içinde ikamet edenleri görüyorsunuz.
Yeeee! İkonlar bitti!! Bilmeniz gereken birkaç şey daha var. Hex'dekileri swap etmek için sağ tuşla click edin. Battle'da en önemli amaç rakipten daha çok puan toplamak onun için kendi bayrağınız olan hex'leri kaptırmayıp düşmanınkileri almaya çalışın.
Confederate birlikler karşı tarafın suply yerini alabilir ama union alamaz. Eğer orayı karşı tarafa kaptırırsanız hemen geri alın. Kurallardan cephane sınırını açarsanız, cephanesi biten unit'leri suply çadırınızdan doldurabilirsiniz. Eh yeterince bilgi verdim. Takıldığınız bir yer olursa Mac'e sorun o bu konuda benden daha experience sahibi. İtiraf etmek istiyorum ki size oyunu açıklamak için oynarken içim sıkıldı, bunaldım. Hani Suede'de olmasaydı hiç çekilmezdi. Grafikler güzel, sesler güzel, müzikler cd'de ve muhtemelen güzeldir. Bunun yanında eğer real-time seviyorsanız bence bu oyundan uzak durun. Yazının başında bahsettiğim gruptansanız mutlaka alın. Eğer turn based game'lere (hö?) Ufo - Jagged gibi oyunlardan alışkınsanız ve seviyorsanız bu türe geçiş yapmak istiyorsanız önce Panzer General veya Fantasy General'ı alın (FG tavsiye edilir). Sonra o gruba girerseniz bu oyunu alırsınız. Diğerleri dediğim gibi bu oyundan uzak durun, adını bile anmayın! Yazı bittiğine ve yerim kaldığına göre söylemek istediğim bazı şeyler vardı ama dergi mavra kısıtlama politikasından dolayı es geçiyorum. Ah evet, oyunumu açıkladım, mavramı yapmak istedim ama yapamadım artık uyuyabilirim. Bu arada oyuna bakmadan yazımı okuyanlara da double thanx. See you later... Bye bye...

☒Efe 'Turtle...' Mumoğlu

Arcade Strategy

FIRMA:	S.S.I. (STRATEJI)
SISTEM:	9HD - 50MB HARD DISK 8 MB RAM VGA/SVGA Minimum PC 486
KARAR:	%75

ŞİŞLİ AMİGA CENTER

PC / AMIGA & CD-ROM
OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM

! DAHA UCUZU YOK !

450 DİSKETLİK
CD-OYUN ARŞİVİ 55$

CD OYUN=18$

☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, CD-ROM OYUNLARI, EN İYİ OYUNLAR
☺ PC, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ, OYUN VE PROGRAMLARI
☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR
☺ HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR SATIŞI, TAMİRİ, UPGRADE'LER VE YAN ÜRÜNLERİ

Tel: Adnan Birim
(212) 2317547
(212) 2251840

BİLGİSAYARCILAR TOPTAN OYUN SATIŞI

Dericiler Sok. No: 123/A Pangaltı - Kurtuluş - İstanbul

TARİF: Harbiye Ziraat Bankası yanındaki sokağın alt caddesinde bulunan 'Türk Petrol'ün solundaki toprak yoldan çıkınca veya Kurtuluş Caddesine girişte, soldan ikinci sokak 'Seymen Sokağı'na girip, sokağın bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinilebilir.

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...

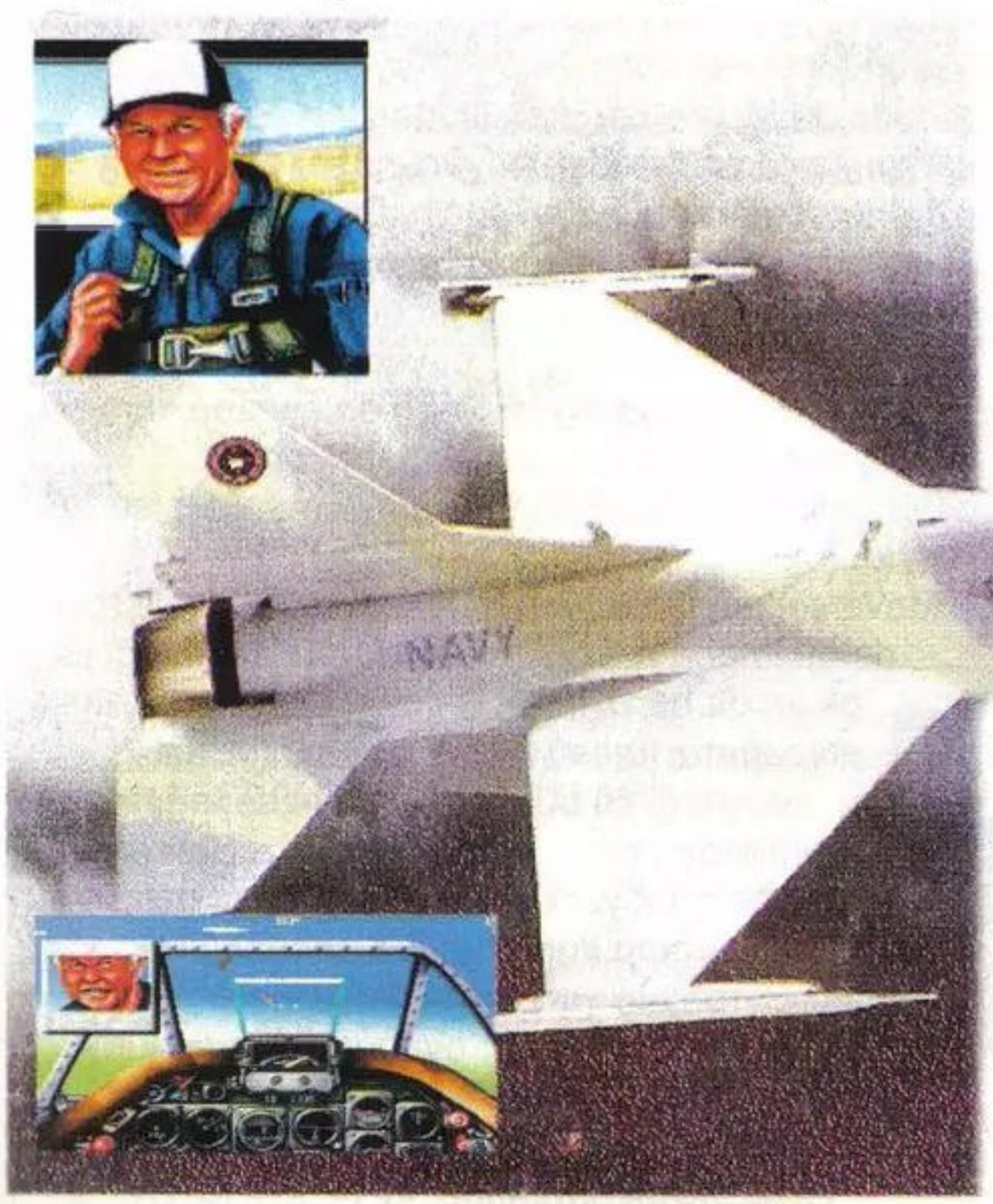
NOT ENOUGH MEMORY

Dur dur... Sakın okuma...Yasak çünkü. Geçen sayıda görmedin mi nasılda yazının üstünü kapatıp, "CENSORED" yazmışlardı? Demek ki burada kötü bir şeyler yazıyoruz ki adamlar düşünmüş, "Hıımm en iyisi Serkan 'ın yazısını sansürleyelim" demişler. Peki ağızları böyle derken ne düşünmüşler? "Bu Serkan 'ın kitlesi tehlikeli olmaya başladı en iyisi yazıyı sansürleyelim" diye düşünmüşler. Siz korkmayın sevgili kitlem gelen anket sonuçları her şeyi gösteriyor. Kimse kitlemi benden ayıramaz ben yazdım ve yazmaya devam edeceğim. Hoşçakalın.

☒Serkan Uybaş

CHUCK YEAGER'S

Haniymiş kitlesinin pilotları (gelecekteki). Aman Aman ne de güzel uçururlarmış uçakları. Aferin hepinize. Siz ben bilmiyorum sanıyorsunuz ama kuşlar bana söyledi hepiniz F29'u çok iyi oynuyormuşsunuz. Ben de size ödül olarak en az onun kadar güzel başka bir simulasyon açıklıyorum. Bu oyunda da F29'da olduğu gibi hem test uçuşu yapabilir, hem de bir görev alıp bu görevi başarmaya çalışabilirsiniz. Görev almak için üç değişik tarihteki senaryolardan birini seçebilirsiniz. Bu tarihler II. Dünya savaşı, Kore savaşı ve Vietnam savaşı. Savaşmak istediğiniz tarihi seçtikten sonra senaryoyu seçin. Bu senaryodaki görev, saldırı veya koruma görevi olabilir. Senaryoyu da seçtikten sonra atlayıp uçağınıza, avlanma zamanı gelmiş demektir. CHUCK amcanız sizi, yanlış bir şey yaptığınızda ya da yapmanız gereken bir şey olduğunda sizi uyaracak. Ancak uyarıdan sonra çok hızlı olmalısınız aksi taktirde iş işten geçmiş, kendinizi yere çakılmış bir durumda bulabilirsiniz. Bence en güzel görev II. Dünya savaşında Alman uçaklarını avlamak. Bu senaryoyu bir deneyin derim. Senaryoyu seçtikten sonra hem rakibinizin, hem de kendi kullanacağınız uçağı seçiyorsunuz. Seçtiğiniz uçağın özellikleri yanında yazıyor. Çek patilerini Şamo ben oynayacağım bu oyunu. "Roaarrr..." Tamam tamam biraz da sen oyna. Nedir bu hayvandan çektiğim. Ne oyun oynatır ne yazı yazdırır. Bir şey değil besledik büyüttük boyu boyumuzu geçti korkuyorum bir gün tadıma bakmak isteyecek, elimin ayarını kaçıracağım, hayvancık sakat kalacak. Neyse bu aylıkta bu kadar yeni bir ay, yeni oyunlar ve yeni yazılarda görüşmek üzere.



TREASURES

İşte nihayet beni de bu dipsiz kuyuya düşürdünüz. FRP kuyusuna düşen çıkmaz diyorlar, sanırım bende çıkamayacağım. Evet gelsin zarlar yazılsın senaryolar, FRP muhabbeti başlıyor.

Oyuna karakter seçimi ile başlıyorsunuz. Seçeceğiniz karakterlerin hangi ırktan ve ne meslekten olduğunu belirtiyorsunuz. Toplam altı tane ırk var. Her ırkın kendine göre özellikleri var. Bu ırklar şöyle:

ELF :. Çok iyi büyücü, ya da hırsız olabilirler. Savaşçı olarak seçmenizi tavsiye etmem. HALF-ELF: Birden fazla meslek vermek istediğiniz adamınızı HALF-ELF seçin. DWARF:. Çok iyi savaşçı olduklarını söyleyebilirim. Hatta savaşçı istiyorsanız mutlaka DWARF yapın bile derim yani. GNOME : İyi savaşçı olurlar ama ben DWARF 'ları tercih ederim. HALFLING: Ancak hırsız olarak işe yararlar savaşçı yapmamanızı ısrarla tavsiye ederim. HUMAN: Bildiğimiz insan. Her türlü mesleğe uygun. Rahip, Korucu, Paladin yapmak istiyorsanız mecburi ırk.

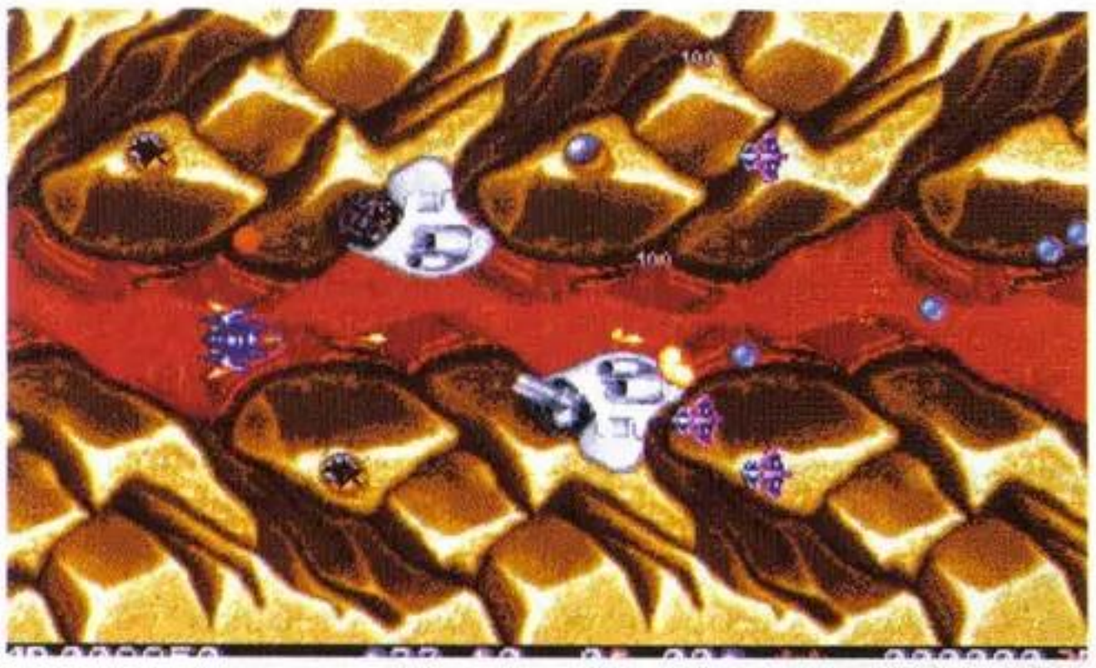
Seçebileceğiniz meslekler ise şöyle oluyor:

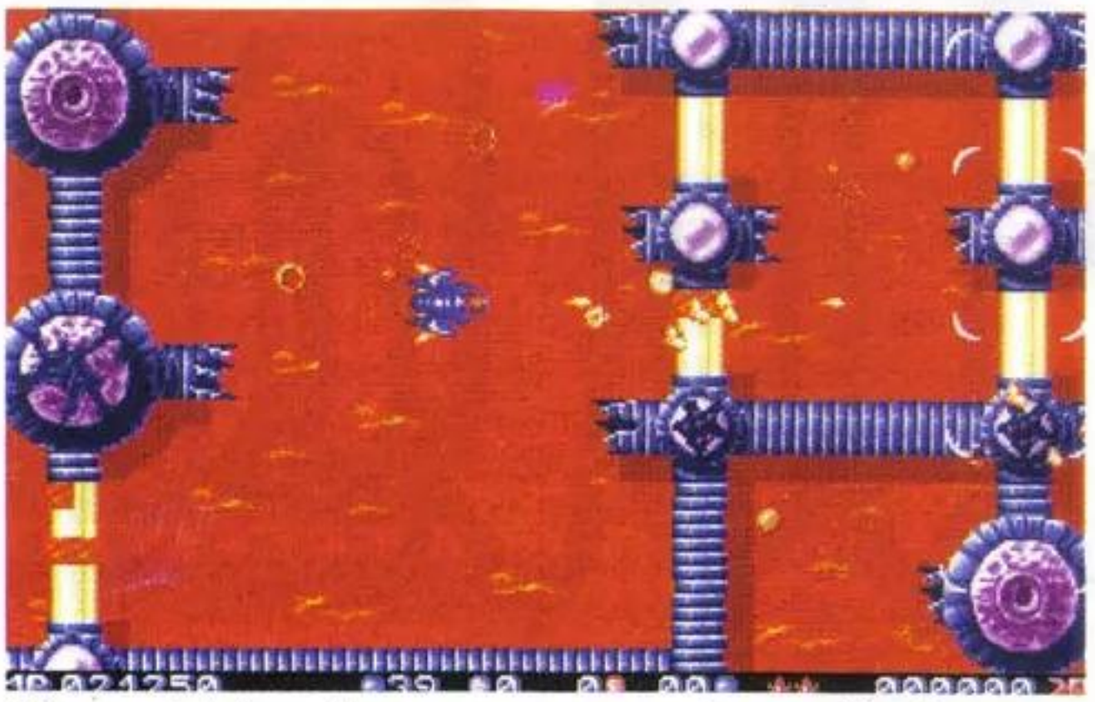
FIGHTER: Savaşçı. Gurubun göğüs göğse savaşan elemanları. Gruptaki büyücüyü korumak için iki ya da üç tane olması gerekiyor. MAGIC-USER: Büyücü. Yaptığı büyülerle gurubun medar-ı iftiharı. Her gurupta mutlaka bir tane olmalı. Yaptığınız bir büyü ile düşmanı uyutabilir ve bir vuruşta ölmesini sağlayabilir. THIEF: Hırsız. Böyle savaş için kurulmuş bir gurupta bir faydasını göremezsiniz. PALADIN: Büyülü savaşçılar. Hem iyi bir savaşçı hem de yaptığı iyileştirme büyüleri ile guruptaki yaralı arkadaşlarını iyileştirebilir. RANGER: Korucu. Çok iyi ok kullanan savaşçılar diyebiliriz. Ok atan bir savaşçınız olsun istiyorsanız bir tane bulundurun. CLERIC: Rahipler. Gerek savaş sırasında gerekse savaştan sonra yaptığı büyülerle guruptaki yaralı adamları iyileştirir. Toplam altı tane karakter oluşturduğunuzda artık maceraya atılabilirsiniz. Oyun klasik bir FRP. Maceraya bir DWARF şehrinde başlıyorsunuz. Bu şehri kötü bir büyücü ele geçirmiş ve DWARF 'lar sizden yardım bekliyor. Oyunun başında savaş sıralarında büyülerini kullanabilmesi için büyücü ve rahibin büyülerini ezberlemesi gerekiyor. Bunun için uygun bir yerde kamp yapın Magic menüsüne girin burada da Memorize menüsüne girin. Şimdi karşınıza çıkan listeden büyücünüze ezberleteceğiniz büyüleri seçin. Daha sonra Rest seçeneğini seçerek büyücünüz büyüleri ezberleyene kadar bekleyin. Büyücünüz şimdi savaşmaya hazır. Bütün şehri dolaşarak kötü büyücüyü bulmanız ve onu öldürmeniz gerekiyor. Şehri dolaşırken karşınıza bir düşman birliği çıkarsa savaşarak onları öldürmelisiniz. Savaş sahnesindeki menüler ise şöyle:

Move seçeneği ile hem hareket ediyorsunuz hem de düşmana saldırıyorsunuz. Aim seçeneği ile ok ya da benzeri bir şey atan adamınız varsa atacağınız hedefi beliriliyorsunuz. Cast seçeneği ile büyücünüzün ezberindeki büyülerden birini kullanabilirsiniz. Savaş bittiğinde artık yaraları sarma zamanı gelmiştir. Hemen bir kamp kurun ve FIX seçeneğini seçerek rahibin yaralıları iyileştirmesini sağlayın. Evet bir oyunun daha sonuna geldik. Umarım bu oyunu oynayarak sizde bu FRP kuyusuna düşersiniz. Hadi görüşürüz...

TUBULARWORLDS

Evet evet güzel oyun, açıklayabilirim bunu. Bakın ne güzel karşıdan düşmanlar geliyor siz de onları vuruyorsunuz. Vur bak şimdi yeni silah verecek. Ya işte böyle bir şey Shotem-up (Gerçi bu oyun biraz Shotem-right oluyor ama olsun mantık aynı) oynamak. Oyun ister mouse ile ister klavyeden oynanabiliyor. Ekranın sağ tarafından üzerinize sürekli havadan ve karadan düşmanlar geliyor. Karadan gelenler sabit toplar. Namluları sürekli size doğru dönük ve ateş ediyor. Havadan gelenlerse ateş etmiyor (En azından ilk başlarda). Ancak gene de





ölmemek için onlara çarpmamanız lazım. Yerde duran siyah küreleri ve havadan gelen uçakları vurduğunuzda mavi baloncuklar ya da silahlar çıkacaktır. Mavi baloncukları toplarsanız puan kazanırsınız. Silahları toplayarak da daha güçlü bir silah sahibi olursunuz. Bir şey daha söyleyeyim oyunu iki kişi aynı anda oynayabiliyor böylesi daha zevkli hem düşmanları daha rahat öldürüyorsunuz hem de çıkan silahları kapışmak için heyecanlı bir mücadeleye giriyorsunuz. Bu aylıkta bu kadar arkadaşlar.

PROBİM MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB

EN SON PC DİSKET Ve CD OYUNLARI

Eğitim - Genel Kültür - Sanat - Ansiklopedi - Referans - Müzik Orjinal CD'leri

ARŞİVİMİZDEN OYUN SEÇİN, CD'YE YAZALIM. 450 DİSKET 100$,ÜYELERE 80$, BİLGİSAYAR FİRMALARINA 70$, TOPLU ALIMLAR İÇİN SORUNUZ.

Bu ay 6 Üyemize dergi Her ay tüm üyelere tam dolu disket ve listemiz 10 Adet disketiyle birlikte oyun alana, bir disketlik oyun bizden, Üyelere indirimli CD ve tüketim malzemeleri....

PC GAME CLUB'A ÜYE OLMADAN FARKI ANLAYAMAZSINIZ!!

PC - Süperler

GENDER WARS (20 HD) - STRIKER 96 (18HD) - CRUSADER 2 NO REGRET (25HD) - OLYMPIC SOCCER (16HD) - JAGGED ALL.DEADLY GAMES (9HD) - CM 5000 (16 HD) - FINAL DOOM 95 (29 HD) - LEMMINGS PAINTBALL (17HD) - ALLEY CATS (30 HD) - BOONG (10HD)

CD - Süperler

TIME COMMANDO - PRAY FOR DEATH - Z - STRIKER 96 - CRUSADER NO REGRET - SHESS MASTER 5000 - THE NEED FOR SPEED SPC. EDITION - BACK TO BAGHDAT - AH64D LONGBOW - GENDER WARS

Yandaki ÜYE formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınızla birlikte adresimize gönderdiğinizde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınızı postalanacaktır.
* Malzemelerinin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO** ile adrese teslim edilir.
* Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler Işhanı 11/69 (Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hesap No: 659880
Tel: (0216) 414 22 33 - Fax: (0216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı :.....Tel No:.....
Doğum Yeri, Tarihi :.....Fax No:.....
Adres ve Posta Kodu :.....Hoşlandığınız Oyun Türü:
.....
.....İmza :.....
PC'nizin özellikleri :.....
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz : ❑1 AYLIK: 250.000.
❑3 Aylık: 500.000. ❑6 Aylık : 750.000. ❑12 Aylık: 1.000.000

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Akıyor gidiyor yollar, eskiyor zaman ama ne zaman başladığı bilinmeyen yolculuk bitmiyor. Gidenler, sürünenler başını unutuyor, olduğu yeri karıştırıyor ama son görünmüyor bile. Planlar çoktan bozulmuş, umutlar kırılmış ama devam ediyorlar, dönmeyi ya da durmayı bilmediklerinden. Bulutlar geliyor geçiyor pis ıslak bir yağmurla, çamur kendine çekiyor ama günah tükenmek bilmiyor. Düzlükler tepe, tepeler dağ oluyor gücü zorlayan, sararıyor, direniyor, yine de bitmiyor. Ne arandığı unutuluyor, yol hedeften daha önemli oluyor, başlar eğiliyor, omuzlar çöküyor, ayaklar kanıyor ama... Hayat da, dert de, mutluluk da yolun kendisi oluyor, konuşulan da o, paylaşılamayan da. Ne olacaksa yolda oluyor, ibadet orda, isyan orda, kavga orda. Düşen kalıyor, yorulan ölüyor ama ne yol bitiyor, ne yolculuk. Yolda ölenler, yolda doğanlara birşey anlatamıyorlar, onlar da bilmiyorlar ki baş nerde son nerde. Yolda doğanlar da, kendi sıraları geldiğinde yoldan başka birşey bilemeden ölüyorlar birazcık ilerlemenin verdiği mutlulukla. Upuzun yoldan, bilinçlerinin bir ucundan başlayıp onu saran, kanayan bir yara gibi kesen yoldan. Niye diye soranlar yolun tozunda bulanıp kalıyorlar, çünkü yol devasa, sebep ise küçük. Her adımda daha da kaybediyorlar kendilerini yolun karşısında, küçülüyorlar, vazgeçiyorlar merak etmekten, sormaktan, şüphe etmekten, bir milim ilerlemek bile zaferin ta kendisi oluyor, hayat boyu metrelerce gitmek bir yere vardırmasa bile onları. Bir daha bir daha doğuyor güneş, yolu aydınlatıyor ama onların içi kaybettiklerinin karanlığında kalıyor. Bilmiyorum belki de, ölülerinin üstünden yürüyerek varıyorlardır sonunda hedefe, söz verilene, vaad edilene, ama o kadar körelmiş oluyorlardır ki o zamana kadar, farketmiyorlardır bile, yol devam ediyordur acımadan, onlar da...

Bu ay buluştuğumuza şükretmek durumundasınız aslında. Jagged Alliance Deadly Games gelmiş, MAC kendini kaybetmiş. Severim bu oyunu abi. İlk geldiği zaman da sevmiştim, şimdi pek değişmeden bir daha geldiğinde yine sevdim. Mission Designer falan bana yazmaz, daha hayatımda kendi kendime level design ettiğim bir oyun hatırlamıyorum. Kendim design edersem ne işe yarar ki? Ay süpriz şimdi buraya gizlediğim adamlar bana ateş edecek, ay çok heyecanlı. Öyle olmuyor tabi, ama öbür türlü de olmuyor, mesela bir şahıs (akla gelen ilk isim mesela Mehmet) oturmuş bir level yapmış bana vermiş. Şimdi kimdir bu Mehmet. Özgeçmişi kafamı yormaya değecek bir level hazırlayacak kadar iyi mi? Vietnam'da bulunmuş mu? Kamboçya'ya paraşütle atlamış mı? Yoksa öyle birgün otururken televizyonda seyredecek birşey bulamamışta yarım yamalak anladığı bir level editörüyle bir şeyler attırmaya mı karar vermiş. Profesyonel oyun designer'ların yaptıkları oyunların bile yarısı o kadar kayda değer olmazken (gerçekten heyecanlı bir Warcraft2 level'ı gördünüz mü?) biz amatörlerin kendi level'ımızı kendimiz yapıp kimseleri rahatsız etmeden kendi kendimize kendimizi eğlendirmemizi beklemek bence hayal. Deadly Games'in içinden çıkan tek, bidane, biricik Campaign'deki 34 level bir gün gibi çabucak geçti gitti ben yine ortada kaldım. Fazla Campaign'ler için Sir-Tech'in internet adresine falan bağlanın diyor ama şimdi sizin huzurunuzda onlara sormak isterim: Abilerim, ablalarım, birinci oyuna fazla birşeyler eklemeden mission disk bağlamında bir oyun çıkarıyorsunuz (herkesler high-res olmuş, bir benim caaanım Jagged Alliance'ım low kalmış, yazık), bir iki tane yeni silah (mortar iyi aslında), bir iki tane yeni karakter eklemişsiniz (Postie, Nails falan ama yine de en iyisi Ivan), keşke şöyle beş altı ay yetecek kadar Campaign ekleseydiniz. Random Campaign seçeneği var demeyin, ona bakarsanız Settlers2'de de var ama insan Random Campaign kullanırken kendini kandırılmış hissediyor. Sanki oyunu yapanlar fazla Campaign yapmaya tenezzül etmemişler de, 'bu salakları anca böyle oyalarız' diyip fazladan iki üç satır kod eklemişler gibin. Yoksa acaba gerçekten tembellik mi etmişler? 'Ula bu kadar bekledin, ne şikayet' ediyorsun deme hakkına da sahipsiniz ama ben bu kadar bekledim, bir iki gün oynadım, şimdi bir daha mı beklicem, hiç mi bitmez benim çilem, ben ne kadersiz adam mıyım?

Kadersiz olmasam daha akıllı bir bilgisayarım olurdu zaten. Intel Inside bu haddini aştığından izinli, yok yani, burda değil (beeennmmph burrdaayıım), yoo, ben birşey duymadım, sizin kulaklarınız çınlıyor, metal falan dinlemekten, yok dedik işte inanmıyor musunuz bana? Yolladım onu, hah tatile, tatile yolladım onu (kurrttrrtarrın beennnei), Aksaray'a amcasıgile gitti (yyyoohggh burrdaaayıım), dinlenmek istiyormuş, ben de madem sen bana bütün ay bu kadar bela çıkardın, bir kartı çalıştırmadın (kkkaaaaghhn kayybbergggiyoorrrumm), o zaman git tatil yap dedim. Para da verdim eline (ttoorovvvanidaa soktttuu boaarduma), kendine birşeyler al

dedim. Valla. Öyle. İnanın bana. Onun için bu ay kendi mektuplarımı kendim alacam (ppooaallis çççaağııraııın), yazıyı da romantik romantik kağıt kalemle yazacam (bbbaaağğçeyhe göömmdhhü beniiai). Kurtulduk artık ya ondan, rahat rahat başlayabiliriz.

Sevgili MAC,

Bu size yazdığım ilk mektup (biliyorum böyle söylemekle içinizi sıkan birkaç kişiden biriyim). Sizleri, yazdığınız stili, kattığınız esprileri çok beğeniyorum. Son sayılarda büyük bir risk alarak dergiyi renkli yaptınız (bu birkaç ay yüreğim ağzıma geldi batıcak diye) ama sonunda yokuşu aştınız tebrikler.

1) Ben UFO ve X-Com'u senin gibi oynadım ve neredeyse bütün Microprose oyunlarını oynuyorum. Jagged Alliance'da oynadım, ya böyle başka oyun yok mu (Sabre Team hariç)?

2) Gerçekten sen hiçbir oyunda hile yapmadın mı (yalan söyleme gözünden anlarım)? Ayrıca o almanca orta başlıklar ne, no'oluyor küfür mü ediyon?

3) Sen de renklensene biraz, sayfaların çok renksiz. Hayatına yeni bir anlam getir.

4) C&C Red Alert nerde ya? Bu arada Dune2'de Warcraft'dan daha güzel (skandal valla).

5) Sizin bir BBS'niz var mıydı? Varsa numara, yoksa ne zaman açacaksınız?

6) Yahu bende windows AVI file var çalışmıyor. Görüntü alamıyorum ve bazen Windows95 kilitleniyor. VIDS sıkıştırması açılamıyor diyor ve ben buna sinir oluyorum, aman doktor derdime bir çare.

7) Ben daha yeni bir PC aldım, daha önce bir Amiga'm vardı. O zamanlar ne kadar istemiştim bir Amiga köşesi açılsa diye. Hiç olmazsa 2 sayfa kadar. Veya hem PC'de hem Amiga'da olan oyunlar, açıklamaları ve farkları olabilir.

8) Sen derginizde açıklanan This Means War'ı oynadın mı? Eğer oynadıysan 3.Bölüm için bir öğüt veya tiyo.

9) Abone olmak için uğraşacağım ama sizin Emlak Bankası'nda hesabınız varsa çok iyi olurdu (öbürleri uzakta da).

10) Engin Abla özel veya resmi bir yerde hangi tuvaleti kullanıyor (köşeye sıkıştın mı?).

Serkan 'Let's Rock' Güçkan, Istanbul

MAC: Yokuşu aştık ki, baktık daha karşıda dağlar duruyormuş. Emin'e rahat batıyo ya, şimdi yeni gelişmeler, maceralar peşinde, eğer bunları da becerebilirsek (ben hala renkli olup batmadığımıza inanamıyorum) kurban kesecez (Serkan'ı besiye aldık), süper olacak, süpeeeer!.

1) Deadly Games geldi tabi, (bu arada mektubunla faksını birleştirdim) ben acaba ne zaman sıkılacam bu oyundan (Emin rahat edecek sıkıldığımda, sayfalar gecikmicek diye). O seni biraz oyalar herhalde. Eğer yeni Campaign dataları bulabilirsem sizle paylaşırım. Bir de yüzyıllık Mega Traveller 1 diye bir RPG var (o kadar geri gitmişken Space Crusader'a da bak). Onun savaş bölümleri de turn based'di. Aslında güzel oyun (2.si de güzel ama o turn based değil) ama kitabı olmadan oynamak intihar olur (ben kitapsız oynadım, 40 sayfa falan harita çizmek zorunda kaldım).

2) Yani şimdi şöyle, Intel güneş gözlüklerimi ver, gözlerim gözükmesin, ay unuttum o burda değildi (ıığfhhhhhhh). Ben bir oyun oynucaksam biraz akıllı olsun isterim. Mesela Deadly Games oynuyom (bu ay ne oynadığım biraz bariz), düşman akıllıca birşey yapıp iki adamımı temizlese kızmam (yani kızarım aslında ama), akıllı bir oyun buldum diye sevinirim. Şöyle geçtiğimde, bitirdiğimde, yendiğimde zevk vermeyen bir oyunu ne yapayım. Ya da geçemiceğimi anlayıp hile yapsam ne işe yarar ki oyunu bitirme hissi.
Adventure'larda bir yerde pis takılınca sormayı anlarım ama mesela ben yıllardır Doom'da bir halt yiyemem, hiç cheat yazıp bütün level'ları göriim demek aklıma gelmedi. Bunu benim taktiğim cheat yazanlarındakinden iyidir diye söylemiyorum (belki öyledir), sadece cheat kullanmak bana bir zevk vermiyor. (Mektuplara başlık yazmaktan uzun zaman önce vazgeçtim, şimdi aklıma ne gelirse yazıyorum, takmayın kafanıza.)

3) Nesini renklendiriim abi, yazıları bir harf mor, bir harf sarı mı yapiim? Zaten sayfada yazıyı sığdıracak yer bulmakta zorlanıyorum. Çerçeveyi renklendirsem mi diyorum, ama karar veremiyorum. Varsa bir fikriniz yazın.

4) Yok ortada hala. Ve her yerde çıkış tarihi olarak Kasım yazıyor, ama biliyorsunuz artık, firmaların verdikleri tarihlere asla güven olmuyor. Ama yılbaşından önce çıkacağı kesin (elleri mahkum, en çok oyun o zaman satılıyor).

5) Öyle bir denememiz olmuştu zamanında, ama sonrası bozuldu galiba. Şimdi onun yerine bir internet sayfamız var, (www.gsmnet.com/gameshow). Şimdilik biraz boş olabilir ama sonraları geliştirip demo'lar falan koymayı düşünüyoruz. Bu arada ben Intel Inside'a yeni kartımı göstertebilirsem yakında birşeyler eklemeyi de düşünüyorum (benim adres sayfanın sonunda).

6) Avi'ler bir bela zaten. Aslında normal Windows95 Player'la çoğunun oynuyor olması lazım ama bazı kalleş oyun avi'leri (herhalde hepsini birden seyretme diye) başka sıkıştırma yöntemleri kullanıyorlar. Bunları sadece oyunun içinden görebiliyorsun (avi'lerle fazla oynarsan boyun kısa kalır).

7) Emin'le bu günlerde (çok masrafla) telefonda tartıştığımız konulardan biri de böyle bir köşe. Açıkçası hadi açalım diyip bir tane açmak yemiyor. Hem şu sıralar çıkan az biraz Amiga oyunlarıyla doldurmak zor, hem de Amiga'yla hiç bir alakası olmayanlar ne derler acaba. Ne derler? Cevaplar mektup, faks, ya da e-mail olarak bana lütfen.

8) Oynadığıma, oynayacağıma pişman oldum. Bu kadar yavaş olmasının sebebini bir türlü çözebilmiş değilim 3.Level'a kadar dayanabilmiş olman sende takdire değer bir sabır (ya da Pentium200 alacak kadar para) olduğunu gösteriyor. Ben de ikisi de yok, ama senin için bir denedim Baştaki en büyük dert minerallerin olmaması. Kamyonlarla biraz mineral toparladıktan sonra güneyde bir köprü kurman gerekiyor. Bu köprüyü geçtikten sonra doğuya doğru ilerlemeye başla. Kuzeyde Scout'larla falan düşmanı görene kadar araştır (ve n'olur n'olmaz oraya birkaç tane koruma birliği bırak) ama orası çok ağaçlı olduğundan asıl saldırını güneyden yap. Umarım ömrün bitmeden level biter (dörtüncü level hakkında soru soracaksan bana bir ay süre tanı, bir level o kadar sürüyor).

9) Biraz tembeliz galiba. İş Bankası, Yapı Kredi yaptık yetmedi mi? Emlak bankası'nda hesabımız yok, ama gerçekten bu kadar halsizsen, evine zırhlı taşıma aracı göndericez.

10) Ben niye sıkışiim ki, asıl Engin sıkışıyo. Böyle bir yere geldiği zaman utanıyo, tuvalete gitmiyo, çok sıkışıyo, patlıcak gibi oluyo. Böbrekleri hasta olacak

zavallının (bir orası sağlam kalmıştı).

Sevgili Murat Adanç,

Hiç farkettin mi bilmiyorum ama bence ikinci mektuba başlamak, ilk mektuba başlamaktan daha zor, çünkü ilk mektupta yazacağın konular, bahsedeceğin bellidir, oysa ikinci mektup öyle midir? Hele daha ilkine cevap gelmediyse. Yaz tatilimin büyük kısmını derginizi aramakla geçirdim. Bu ay 14'üncü günü derginiz elime geçti. Şu sorularımı cevaplarsan sevinirim:

1) Sana gönderdiğimiz mektuplar ne zaman Almanya'ya ulaşıyor?

2) Derginin çıkış günleri belli değil mi? Yani ayın 1'inde mi, 2'sinde mi, 5'inde mi, 10'unda mı çıkıyor?

3) Yaz tatilimi arkadaşlarımı Civ2'nin Warcraft2'den daha güzel bir oyun olduğunu inandırmaya çalışmakla geçirdim. Senin dediğin gibi, bunlar yeni yetme. Ne C64 görmüşler, ne Amiga. Damdan düşer gibi PC ile başlamışlar. Ne yapalım, kader utansın.

4) Ben tam bir Formula1 hastasıyım. Bunun yanı sıra Micheal Schumacher'ı çok takdir ederim. Ferrari'yle arka arkaya iki yarış kazanınca 'helal olsun' dedim. Senede 35 milyon Mark alıyormuş, sonuna kadar helal olsun. Son duyduğum Formula1 dedikoduları şunlar....

5) Yeni gelen F1GP2, Z, Red Alert gibi oyunalrı box olarak nereden bulabilirim. İzmir'de herkes kopya oyun alıyor.

6) Derginin künyesine bakarken sizin çok methettiğiniz (!) Serkan Uybaş'ın Halkla İlişkiler Sorumlusu olduğunu gördüm. Bunu kasten mi yaptınız.

7) Orta sayfada eski sayılar bölümü var. Burada 8 tane derginin kapağı var. Üzerinde kızılderili resmi bulanan derginin üzerinde 15.sayı olduğu yazıyor. Oysa şu anda o dergi elimde var ve 16.sayı. Bir açıklama gerekmiyor mu?

8) 19.sayının kapağında bulunan Alesi'nin Benetton'u F1GP2'den mi? Yoksa başka bir yerden mi?

Merter Sualp, İzmir

MAC: İlişkiler de öyle değil mi zaten be abi. Başlarken, başlamış olmak bile yeterli, çünkü bir ilişki, hiç ilişkiden her zaman daha iyi, ama sonra, ikinci kademede mana vermek ne kadar zor aslında. Boş ilişki, hiç ilişkiden daha mı iyi, yoksa boş olmasın diye yalanlarla, karşılıksız resimlerle doldurmak mı çare? Bilmiyorum, ama Mert' e döndüm bir anda. Intel böyle olduğumda bana tokat at demiyormuyum ben sana? Ya unuttum onu gömdü... yani tatile gönderdiğimi. Umarım başına birşey gelmemiştir. İyi eğleniyordur demek istiyorum yani. Merter, birinci mektubunu tabi ki okudum, hatta Formula1 mektubu olduğundan Emin özel ulakla (geçenlerde işe aldığımız bir kızılderili atlısı) ulaştırdı bana, ama haliyle (çok mektup geliyor) herkese teker teker mektupla cevap verme gibi bir şansım yok (şansım olsa pula param yetmez zaten). Çok Formula1 olduğundan da yayınlayamadım (herkes sevse iyi olur ama herkes sevecek diye birşey yok).

1) Ayın 10-15'ine kadar gelenler Emin'in yolladığı ilk paketle, son anda gelenler de (20.sine kadar falan) ikinci paketle geliyorlar. Ben genelde dergiyi bitirene kadar Macbeth'i yazmaktan aciz olduğumdan ayın 25.ine kadar falan e-mail'le ulaşabilirsiniz artık.

2) İlk başlarda ölelim birinde çıkalım diye uğraşıyorduk ama ben Almanya'ya geldiğimden ve reklam işleri büyümeye başladığından beri bu artık pek mümkün olmuyor. Mesela en ufak bir aksilik bile en azından birkaç güne mal oluyor ama Emin bey büyük bir atılımla beraber, gelecek sayıdan itibaren tekrar ayın birinde çıkmamızı sağlayacakmış (görecez).

3) Ya aslında çok da yüklenmemek lazım çocuklara (geçenlerde biri beni geçmişte yaşamakla suçlamış), bence zamanla Warcraft2'nin falan bilgisayardaki en iyi şey olmadığını anlarlar herhalde. Anlamazlarsa da bizim yapabileceğimiz birşey yok, zaten ne kaçırdıklarına kafaları basmıyordur herhalde.

4) Şum geçenlerde belki de kariyerinin sonuna kadar Ferrari'de kalabileceğini açıkladı, ödüm koptu. Nereye gitse tutacağız ama açılış turunu tamamlayamayan bir araba adamın yeteneğini harcıyor. Can Schumi düşmanları Şahin ve Emin bile gizli gizli onu takdir ediyorlar (yalan söylemeyin ediyorsunuz, biliyorum). Gönderdiğin haberler için sağol, ben de sana en son duyduklarımı söyliim: Marlboro McLaren'ı bıraktı (şok şok haber, Musa Bey ne der acaba), gelecek sene West (başka bir cıgara) MacLaren olacakmış (aynı pilotlarla). Damon Hill TWR Arrows'la anlaştı, takım arkadaşı da, baba parasıyla yarışan (paying driver) Pedro Diniz, böylece bir daha Damon'ın salak suratını podyumda görmicez herhalde. Yeni kurulan Stewart Racing bir tane İsveçli (adını unuttum) Formula3 pilotunu, bir de Barrichello'yu aldı, tabi Williams'ın Frentzen salağını aldığını biliyorsundur herhalde. Benetton na'pıyo belli değil, büyük bir ihtimalle Alesi-Berger'e devam. Mart'a kadar nasıl dayanacam bilmiyorum valla.

5) İzmir konusunda pek bir fikrim yok ama Istanbul'da bulması kolay. Beyoğlu'ndaki yeni mağazadan ya da Kamer'den bulabilirsin. Bir ara istersen, belki yollarlar (212 2600225).

6) Geçenlerde süper gizli bir toplantı yaptık, Serkan'ı na'pacaz diye, uzmanlar falan çağırdık, ama kimse bir çözüm bulamadı (adamın dertleri fazla köklü) sonunda başka çare bulamayınca onu halka havale etmeye karar verdik. Kısacası biz adam edemedik, belki siz edersiniz diye umuyoruz.

7) Dergiye büyülteçle bakıyoruz galiba, nasıl da gördün be abi. Olay şöyle, bir tane ana kapak sayfası var, o sayfaya ben her ay yeni resmi çağırıp Emin'e yolluyorum, diğer değişiklikleri o yapıyor. Sayfadaki resmi çaldığımızda daha değişiklikler yapılmamış demek ki. Pardon.

8) O resmi büyük aramalardan sonra Internet'de bir spor fotoğrafçısın sayfasında bulduk (adresi unutmasaydım sana söylerdim), aslında Schumi resmi arıyorduk ama adam diğerleri için para istiyordu (düşük bütçeli dergi olmak zor).

Pek muhterem Mac Bey,

Bu size ilk mektubum, sanırım devamı da gelir. Soracağım sualler, zatalinize pek komik gelecektir. Çünkü ben yeni PC sahibi oldum. Soracağım sorular bir çaylağın ağzından çıkıyor, hazıır, start!:

1) Sahip olduğum bilgisayar Pentium 100, 8xCD-ROM. Acaba tanıttığınız F1GP2 oyunun grafikleri bilgisayarımda iyi çıkar mı?

2) Bilgisayar oyunlarında disket oyunları ile CD arasında ne fark var?

3) Game Show dergisine nasıl abone olacağımı bir türlü anlayamadım. Bunu biraz da sen açıklarmısın?

4) Bana önerebileceğin

CD ve disk oyunları var mı? Spor ve action ağırlıklı.

5) Sana son sorum biraz kişisel, senin önerilerime ihtiyacım var. Benim Exxx adında platonik bir aşkım var, ama ona açılamıyorum. Ona nasıl açılabilirim.

Evren Tamer

MAC: Niye komik gelsin canıım, Engin'in havalarına bakmayın, herkes teknik servis eleman canavarı olarak doğmuyor, hepimiz biryerlerden (ben genelde Emin'den) öğrenmek zorundayız.

1) Ya aslında 1500 doları falan takır takır saydığından teorik olarak çıkması lazım ama Şahin'in dediğine göre Pentium100'de bile tüm özellikler açıkken oyun yavaşlıyormuş. Galiba doğru dürüst oynamak için bulutları, dumanları kapatman lazım. Ya da low-res olarak oynaman lazım (ne anladık o zaman).

2) Yaklaşık 649 MB kadar bir fark var. İlk baştaki teori şuydu, CD'ler 650 MB yer sağlıyor ya, bütün oyunlar gelişecek, akıllanacak, programcılar bu fazladan yeri doğru kullanıp bütün oyunları daha zevkli yapacaklardı. Ama tabiki öyle olmadı. Daha ziyade bu fazladan yeri bir dolu render grafikle doldurmayı tercih ettiler. Kısacası oynanabilirlik açısından fazla bir fark yok ama grafik ve ses olarak CD'ler doğal olarak daha iyiler.

3) Abone konusunda da mı acemiyiz? Aslında o kadar zor değil (herkesin kredi kartı falan olmadığını düşünürsen), bankaya gidiyorsun (İş Bankası ya da Yapı Kredi, numaralar dergide var), birmilyonsekizyüzbinlira yatırıyorsun (bir sene için), bankadaki suratsız memure hanım sana bir kağıt veriyor. Şu durumda daha abone değilsin, sadece birmilyonsekizyüzbinlira zarardasın. Aboneliğinin başlaması için bu sana verdikleri kağıdı (Fransızca'da dekont deniyo) bize mektupla ya da faksla (faksın nasıl çekildiğini de anlatiim mi? Önce kağıdı koyuyorsun, numarayı çeviriyorsun (212 259 07 91), sonra Start'a basıyorsun) ulaştırman lazım. Ulaştırdığın zaman aboneliğin başlıyor, bir de üstüne üstelik beş tane eski sayı seçme şansın oluyor.

4) Spor olarak genel kural: Electronic Arts iyidir. NBA, NHL, FIFA hepsini alabilirsin (içinde bulunduğumuz yıla göre 95, 96, 97). Action altında ne anlıyorsun bilmiyorum ama benim en çok FadetoBlack hoşuma gitti. Rebel Assault serisi de iyi (diyorlar, ben o kadar sevmem).

5) Sorduğun adama bak, benim ilk denemem de fazla başarılı olmamıştı, tam açıldım (ne biçim laf lan bu) hanıma, bana 'Ne?' dedi, İstiklal Marşı (pazartesi sabahı, TAC, Tarsus) başladı, hazır ola geçtik, konuşmamıza devam edemedik. Bence şunu aklından çıkarma, şu an sana çok önemli geliyor biliyorum ama gördüğün gibi biraz zaman geçtiğinde insan bu konuyla dalga bile geçebiliyor. Onun için açılma/açılmama konusunda fazla düşünme. Durarak kazanılacak birşey yok, ama açılmaya karar verdiğinde romantik, hediyeli, şirin bir yöntemle yapmakta yarar var (sakın İstiklal Marşı sırasında yapma kötü oluyo), çünkü kızlar garip yaratıklar. Eğer istersen (bu ay sansürledim, başın belaya girmesin diye), yaz bana gelecek ay sana yarım sayfa ilanı aşk imkanı veriim (hizmet olsun diye).

Merhaba MAC,

Zarfın üzerinden ve mektubun sonunda okuduğun gibi ismim bir kız ismi ve ben, yani bu mektubu yazan şahıs bir KIZ'ım. Kızlar bilgisayar dergisi okuyamazlar mı? Mary Ann okumuyor mu? Timur'un karısı okumuyor mu? Engin Abla okumuyor mu? Engin Abla kız olmak istiyorsa kendi bilir. Kız olmak zor iştir.

1) Ben Anadolu lisesi öğrencisiyim. İngilizce öğrenmeme yardım edecek birkaç bilgisayar programı var mı? Varsa nereden alınabilecek şeylerdir.

2) Yine İngilizce'yi ilerletmeme yardım edecek bir kaç iyi adventure önerebilir misin?

3) Aslında evdeki bilgisayar abimin, pek iyi anlaşamayız. Kavga ettiğimizde bilgisayarı kitleyip öyle dışarı çıkıyor. Ama anahtarı üzerinde unuttuğu zaman yine açıp oynayabiliyorum. Ama aniden geldiğinde hemen fişi çekip odadan fırlamak zorunda olduğum için bilgisayar bozuluyor. Nasıl düzeltebilirim.

Nilüfer Şenduran, Istanbul

MAC: Ay ne zamansız geldin sen böyle, hani demin kızlar gariptir falan demiştim ya, şakaydı valla. Di mi kız Intel? (Aksaray'ı aradım, telefonda soruyorum). Tabi kızlar bilgisayar dergisi okuyabilirler (bize kalsa kızlar, erkekler, muhabbet kuşları ve kasapta asılı duran koyunlar bile okusun, yeter ki tiraj artsın), Mary Ann okuyo (kontrol ediyo, pis birşeyler çeviriyormuyum diye, mesela ben şimdi sana 'el yazın ne kadar güzelmiş, mektubun kokusuna bayıldım, çok esprilisin, çok beğendim' desem bu yazıyı okuduğunda beynimi patlatır). Timur'un karısı okuyormu bilmiyorum (onlar yeni evli, böyle şeylere vakitleri olmuyordur). Engin de okuyo, ama anladığını sanmıyoruz.

1) Oraları bilmiyorum ama Almanya'da zibil gibi İngilizce öğreten program var (bana asıl lazım olan Almanca öğreten programlar, mantıklı aslında, Almanya'da kim Almanca öğrenmek istesin ki), bunlardan en iyisi (CD-ROM) 'We're learning English', ses kartıyla falan telafuzunu kontrol ediyormuş (bunlar aslında hep numara) ama benim gördüğüm kadarıyla sağlam gramer bölümleri falan var. Ben yazın geldiğimde bu programı Taksim'de görmüştüm dörtmiltonliraydı ama şimdi herhalde enflasyondan kırkdörtmilyonlira olmuştur.

2) En iyisi eskilerden, text adventure'lardan almak, Magnetic Scrolls, Infocom Golden Pack falan gibi şirketlerin oyunları. Resim'den çok yazı olan oyunlar.

3) Bu normal, Windows'dan falan zırt diye çıkarsan bazı dosyaları (ini'ler falan) kaydedemiyor ve bir daha çalışmıyor. Bunu yapma (diyene bak, ben de beklemekten sıkılırım, yaparım, Emin çok kızar), onun yerine ben sana değişik bir çare veriiim, şimdi o çektiğin fiş var ya, onu iki tane kabloyla görünmicek bir şekilde bilgisayarın anahtarına bağla (önce sigortaları kapat, kız okuyucu zor bulunuyor zaten), sonra abinle kavga çıkar, mesela sigara içtiğini babana ispiyon falan et. Sana sinirlensin, dışarı çıkarken anahtarı almaya çalışsın... Windows sorununu halledemedin ama abi sorununundan böylece kurtulmuş oldun...

Sevgili Mac,

Seni çok seviyordum. Şu ana kadar sana kaç tane mektup yolladım ama sen hiç yanıtlamadın. Ben ise hiç durmadan hep mektup yolladım. Sen muhakkak önemsiz mektupların içine koymuşsundur. Ben de hep beklemişimdir ne zaman yanıt verecek diye. Ama hiçbir zaman yanıt vermedin. Ve ben sana karşı duyduğum sevgiyi yitirdim. Bu sana son mektubum sanıyorum bunu da önemsiz mektupların arasına koymuşsundur. Son birşey diyeceğim, bu duygu içerisinde tek ben değilim ama tek ben cesaret edebildim.

Timur Güneysulu, Kocaeli

KNOCK ME DOWN
NEVER TOO SOON TO BE THROUGH
BEING COOL TOO MUCH TOO SOON
YOU'RE GONNA LOOSE IN TIME
TOO MUCH FOR ME TOO MUCH FOR YOU
EVERY TURN LOOKING TO BURN
SOME NEVER LIVE AND LEARN
STOP YOUR SEARCHING FOR A CURE
BEFORE YOU END UP IN A HEARSE
DON'T BE AFRAID TO SHOW YOUR FRIENDS
THAT YOU HURT INSIDE INSIDE
IT'S A LIE YOUR LIE
DON'T SLIP AWAY AND DON'T FORGET
I'LL GIVE YOU MORE THAN YOU CAN GET
PAIN'S PART OF LIFE DON'T HIDE BEHIND YOUR FALSE PRIDE
IT'S SO LONELY WHEN YOU DON'T EVEN KNOW
YOURSELF COME TO ME
IF YOU SEE ME GETTING MIGHTY
IF YOU SEE ME GETTING HIGH
KNOCK ME DOWN
I'M TIRED OF BEING UNTOUCHABLE
I'M NOT ABOVE THE LOVE
I'M PART OF YOU AND YOU'RE PART OF ME
WHY DID YOU GO AWAY
TO LATE TO TELL YOU HOW I FEEL
I WANT YOU BACK BUT I GET REAL
CAN YOU HEAR MY FALLING TEARS
MAKING RAIN WHERE YOU LAY
FINDING WHAT YOU'RE LOOKING FOR
CAN END UP BEING SUCH A BORE
I PRAY FOR YOU MOST EVERY DAY
MY LOVE'S WITH YOU NOW FLY AWAY
IF YOU SEE ME GETTING MIGHTY
IF YOU SEE ME GETTING HIGH
KNOCK ME DOWN
IT'S SO LONELY WHEN YOU DON'T EVEN KNOW
RED HOT CHILI PEPPERS / MOTHER'S MILK

MAC: Haydaaaa, abi, ortalık bu kadar lale kaynarken sen kızıp bozulacak beni mi buldun ya. Moralimi bozdun valla. Nerden çıkarıyorsun önemsiz mektuplar falan diye. Önemsiz mektup diye birşey yok. Artık mektup işi zıvanadan çıktı, her ay en azından 10-15 köşeye yetecek kadar mektup geliyor, haliyle hepsi yayınlanmıyor, ben de bu konuda na'pıcam bilmiyorum. Sevgini geri kazanacam diye şebeleklik yapamıcam ama lütfen yazmaya devam et.

Sevgili MAC,
19.sayıyı okuduktan sonra sinirlerim tepeme çıktı. Ben sana o dergi sayfaları gönderdikten sonra herhalde ukelalık yaptığımı sanıp okumaya bile.....
1) Jagged Alliance aldım ve çok beğendim, oyun çok gerçekçi ve insanı bayağı zorluyor. Şimdilik en fazla bir Magnum buldum (2Colt.45 ve bir sürü SW). Sence genel stratejim ne olmalı. Sağ taraftaki çok ağaçlı sektörü almak üzereyim, ondan sonra ağaçsız yerler başlayacak, o zaman napiim (para durumu ekside). Savaş taktiklerim iyi ama paramın bitmesinden korkuyorum.
2) Ne diyecektim, Interplay'den Forgotten Realms'de geçen real time strateji geliyor. Blood and Forge. Microprose da X-Com3'ü 96 sonuna ertelemiş.
Baybars Külebi
MAC: Tabi havalar bozuldu, nem oranı arttı, hepiniz iyice nem kapmaya başladınız. Sayın okuyucum, bir parantez açmışım ki, içinde toplam 5 kelime var, yani şöyle (1 2 3 4 5), sen bu beş kelimeden bir nefret destanı yazmışsın. Ben sevindirik bile olmuştum o sayfaları gönderdin diye (artık ingilizce dergi alacak param yok). Kızdığım, bozulduğum, ya da gıcık olduğum birşey yok. Acaba ben kötü bir insan mıyım, yani bir Intel'e eziye.... yani şey işte, izin verdim diye adım kötüye mi çıktı. Yok öyle şeyler, gıcık olduğum tek okuyucum Dolma (kendini bilir), o da az yazıyor diye (kaleme zam mı geldi?).

1) İlk başlarda silah bulmak gerçekten ölüm, zamanla M16'ların falan da olacak (umudunu kaybetme). Ben oynadığmda ilk başta (iki sektör kalınlığında) güneyden en yukarı kadar çıkmışdım. Sonra da yine aynı şekilde (2 sektör) batıya kadar heryeri almıştım. Yani ters 'L' gibi birşey. Sonra da yavaş yavaş L'nin içini doldurmuştum. Paran sürekli eksideyse bu ekip açısından cömert davranıyorsun demek. Biraz tasarruf yap, mesela Medical'ı 50-60 olan bir adamın varsa doktorunu kov. İki tane harbi adam yerine bir tane harbi adam tut, gerisini It'le falan doldur. Sonra ilerde Magic'i, Scully'i falan alacak paran olacak. İlk başlarda Ivan, Ice gibi tiplerle yetinmek zorundasın.
2) TSR'ın ürünlerinin oyun hakları için ölümüne kavga sürüyor. Benim en son duyduğuma göre Interplay'den (Blood&Magic artı Descent to Undermountain ve Dragon Dice) başka Sierra Birthright diye bir FRP hazırlıyormuş (resimleri süper görünüyor, ama Sierra bu, belli olmaz). Take2 Ravenloft'u almış, tutmuş salak gibi bir dövüş oyunu (Allah'ım bu adamlara akıl ver) hazırlıyormuş (adı Iron and Blood). SSI'da da DarkSun'ın hakları kalmış ama şimdilik yeni bir oyun planı yok (ayol bunlar da salak).

Sevgili MAC,
Bu mektubu iki kişi yazıyoruz ve derginizi severek okuyoruz. Yalnız dergi daha erken çıksa bütün okuyucularınız gibi biz de sevineceğiz. Lafı fazla uzatmadan sorulara geçiyorum:
1) Mad TV'de kazandığım para ertesi gün eksiye iniyor. Acaba neden?
2) C&C'da NOD'ların son bölümünde atom bombası atamıyorum. Nasıl atarım?
3) Covert Operatıons'ı almaya değer mi? Yoksa Red Alert'i mi bekleyelim?
4) Bize az CD'li bir iki adventure tavsiye edermisin (The Dig ve Full Throttle hariç)?
5) Software MPEG ne demek? Ne işe yarar?
6) The Dig'deki demoların bilgisayarımda çıkmamasının CD-ROM'un tozlanmasıyla bir alakası olabilir mi?
7) Ayrıca Dune2 Warcraft'a birçok yönden basar?
Barış'Obelisk'Doğduaslan
Emrah'Tiberium'Irzık
MAC: Biz de çok istiyoruz ayın başında çıkmayı (hem de inanamıyacağınız kadar çok) , bakalım Emin'in 'ayın birinde, ibibikler ötmeden ordayız' operasyonu ne kadar başarılı olacak, aralık sayısında göreceğiz.
1) Koskoca televizyon şirketi beleşe çalışmıyor tabi (herkes Game-Show mu), her akşam eve gitmeden önce muhasebecin o günün masraflarını hesabından düşüyor. Bu konuda yapabileceğin birşey yok, kazandığın parayı hesaplarken bu masrafı da göz önüne katman gerekiyor.
2) Atom bombası da GDI'ın hava saldırısı gibi belirli bir süre şarj oluyor, ondan sonra kullanabiliyorsun. Ikon'un üzerinde ready yazdığı zaman bas, sonra bir hedef seç. Ama her zaman seçtiğin yere gidecek diye bir kural yok.
3) Bu Command&Conquer'i niye sevdiğine bağlı, güzel grafikli, bol ses efektli falan olduğu için beğendiysen o zaman Red Alert'i bekle. Yok eğer Warcraft2'den falan daha akıllı, daha fazla kafa yordurtucu olduğu için beğendiysen o zaman Covert Operations'ı al, çünkü ordaki görevlerin çoğu gerçekten zor.
4) Entomorph al, göya FRP, ama aslında oyunun çoğu adventure'mış gibi oynanıyor. Death gate'de eski adventure'ları sevenler

için tam manasıyla bir hazine.

5) MPEG animasyon dosyalarını az yer kaplayacak, hızlı oynayacak şekilde sıkıştıran bir sistem. Bunun iki türlüsü var, biri hardware MPEG, bunun için özel bir karta ihtiyacın var ve bilgisayarında tam bir film seyredebilecek kadar başarılı, software MPEG de, kart alacak parası olmayan bizim gibi garipler için aynı şeyi bir program aracılığıyla yapmaya çalışıyor. Haliyle (para-düdük kuralı) diğeri kadar başarılı değil ama yine de işe yarar (MPEG'lerle de fazla uğraşırısan boyun kısa kalır).

6) Çok direkt bir bağlantı kuramadım. Tozdan olsa okuyamıyorum falan der (sen de çölde kullanma bilgisayarını be kardeşim), ya demo'ları göster seçeneği kapalıdır, ya da grafik kartından bir şeylerdir herhalde.

7) Bak şimdi, önce sorularını cevaplat, sonra laf sok. Çok ayıp, birinci soruya yazsana bunu, biz de bilelim ak koyun, kara koyun falan.

Ey yüceler yücesi, bilgelerin şahı, führerimiz, bahtsız kral MAC. Nasılsın? Sakın numara yapma, Almanya'da hayatını yaşıyorsun. Gittim, gezdim gördüm, mükemmel bir ülke. Senin yerinde olmak isterdim. Sorularıma geçiyorum.

1) Abi ben strateji, spor, arcade falan diğer oyunları çok iyi oynarım ama şu adventure'larla aram hiç iyi değil. Indy Fate of Atlantis'de kütüphaneden kitabı alamdım. Zaten İngilizcem 'I am Suşi'den ibaret. Bir kere elime bir Almanca adventure geçti, çok zevk aldım. Eğer bu adventure'ların Almanca'ları varsa nasıl alabilirim.

2) Hiç simulasyon oynamadım, hangisiyle başlayayım (50 tane parmağım olmadığından bana hep itici gelmiştir).

3) MAC, bence sizin en büyük hatanız derginin reklamını hiç yapmamanız. Ya abi nasıl oluyo, 23 Haziran'da, gecenin 11'inde yağ almaya gidiyorum, açık bir market buluyorum, derginizin Mayıs sayısını buluyorum, içimdeki angel al diyor, ben de alıyorum, ondan sonra hastası oluyorum. Bu kadar tesadüfle sizinle tanıştım. Kimbilir kaç tane hastanız vardır, sizi tanısalar onlar da sizin hastanız olurlar.

4) A4 olun zamma razıyım. Söz veriyorum A4 olursanız artık derginizden 3'er tane almaya başlıcam.

5) Sence 500$ verip bir Mega Drive almaya değer mi? Bunlar da adventure, strateji falan var mı (mouse yok da, onun için sordum).

Suşi, Istanbul

MAC: Yaa, tabiiii, ben de boynumda fotoğraf makinası, turist gibi gelseydim bana da mükemmel gelirdi herhalde. Gel al yerimi, bakalım ne kadar dayanacan.

1) Indy4'de kitabı almak için en baştaki demoyu dikkatli seyretmen lazım. Neden dersen? Costarica'daki yaşlı kurta ticaret teklif edince kitabın yerini sana söylüyor. Fakat bu oyunun her yüklenişinde farklı oluyor. Demoyu izlersen nereyi söylediğini daha çabuk anlarsın. Oyunların Almanca'sını bulmak o kadar zor değil (benim için), daha ziyade İngilizce'lerini bulmak zor. Özellikle büyük firmaların (Sierra, Microprose falan) oyunlarının hepsinin full Almanca versionları çıkıyor. Şincik sana bir adres verecem, bu adamlar yurt dışından sipariş alıyorlarmış. Media Point Vertriebs GmbH, Versandzentrale, Bismarckstrasse 63, 12169 Berlin. Fax: (030) 794 72 199. Eğer çok acil mutlaka istediğin bir oyun varsa Emin'i ara birşeyler yapmaya çalışalım (keşke ona yanlış yapmasaydın, o zaman daha kolay olurdu).

2) Na'pcan güzelim 50 parmağı. Ufak ufak kenardan başlarsan (TopGun, CAP) çok da zorlanmadan ilerleyebilirsin. Tabi simulasyonların da orjinalini almakta yarar var.

3) Ben de günlüğüme baktım, 23 Haziran'da telepatiyle birilerinin canını omlet istetmeye çalışıyormuşum, demek sana rast gelmiş. Abi reklam, tanıtım dediğin parrrra ister, bizim ne haddimize. Levent'e pankart sarıp denize attık, Engin'in ayıp yerlerine Game-Show okuyun yazdık, bir işe yaramadı. Öyle ilan vermek, kampanya açmak falan bizi şimdilik (çok) aşıyor. Onun için biz de size güveniyoruz, mesela yağ almaya falan giderken yolda gördüklerine (dayak yememek lazım), sınıfta yanında oturana, akşam kahvesine gelenlere dergiyi göstersen belki daha fazla şansımız olur (gece 11'de yağ neyine lazım, Paris'te Son Tango falan gibin mi?).

4) Şiiiişt bakiiim. A4 lafını buralarda yüksek sesle söylemeyin, Emin duyar, aklına kötü fikirler getirir yine. Deniyoruz işte, hesap, kitap falan yapıyoruz (Intel'siz daha kolay oluyor), kendi kendimize fantaziler kuruyoruz. Sen zamma tamam diyorsun ama başkaları ne diyor. Şimdi SertMAC, yani MACho, gelecek ay her mektubun bir köşesinde bu soruları cevaplamanızı istiyom (mektubun yayınlanmasını istiyorsanız cevaplamanız sizin açınızdan hayırlı olur (tehdit de ettim sizi hani)).

a) Dergi A4 olsa ne kadar bi zam size normal (ve insaflı) olur?

b) Amiga Köşesi'ne (2 yada 1 sayfa) ne dersiniz (süpeerrr veya evet veya hayır veya dünyada olmaz, ölümü öp yapma manasında)?

c) Seçmece Bunlar'dan memnun musunuz? Kalsın mı, gitsin mi, artsın mı, azalsın mı? Kalacaksa hangi tür oyunlara baksın gelecek ay. (Utanıyom ama, Seçmece'nin amacının ne olduğunu biliyor musunuz?)

d) Internet'le ilgileniyor musunuz? Bir sayfalık bir Internet sayfasına ne dersiniz (he yada cık)?

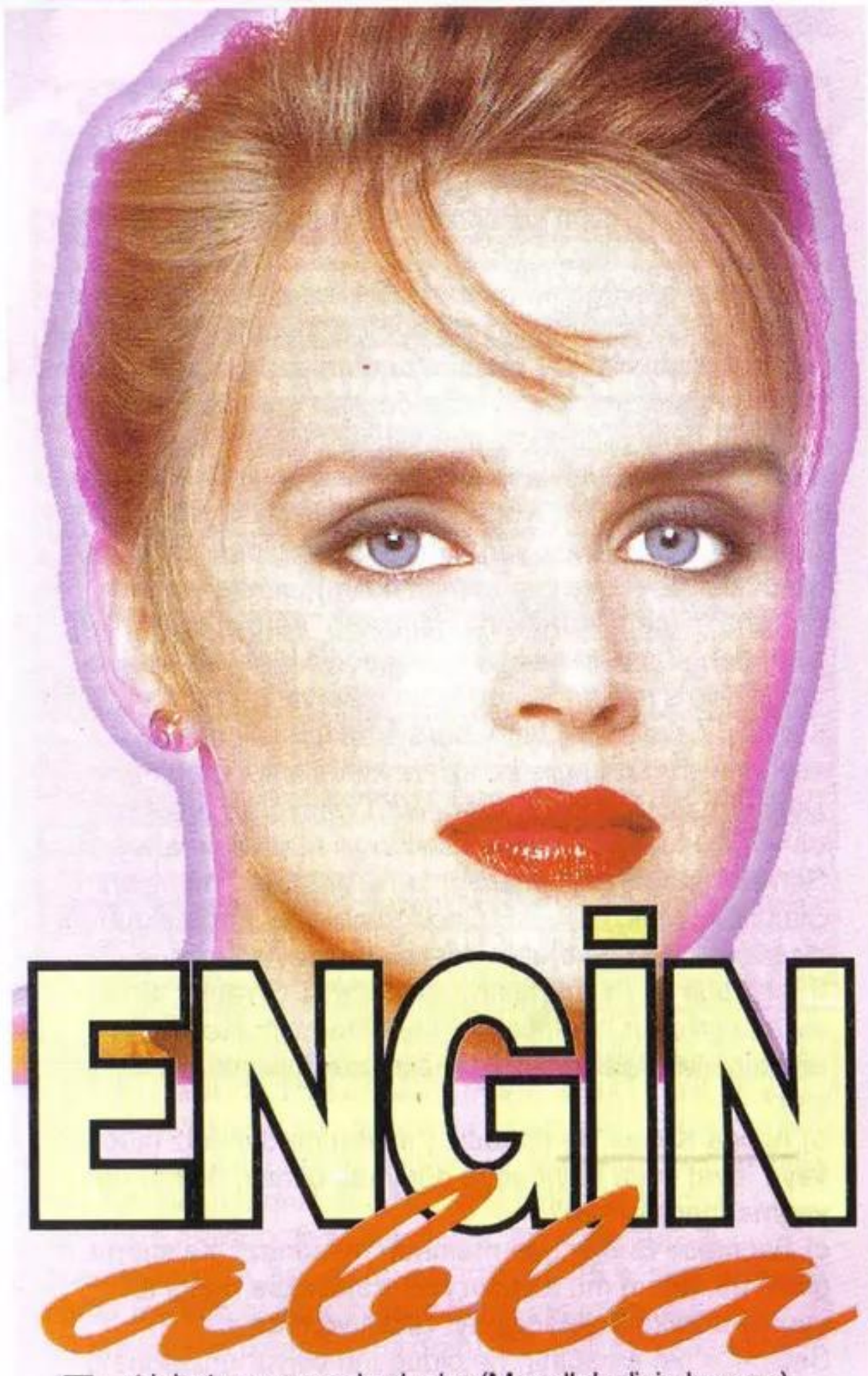
e) Anketi yolladınız mı? Yollamadıysanız (yolladıysanız bu soruyu atlayabilirsiniz, ama kontrol edecem ona göre) ulan neden yollamadınız? Hasta mıydınız (rapor lazım), biri mi öldü (ölüm belgesi), yurt dışında mıydınız (pasaport fotokopisi), cevapları mı bilmiyordunuz (salaklık belgesi), dövecem desem yollar mısınız?

5) Yok MegaDrive bitti artık. Şimdi PlayStation veya Saturn zamanı. Bir de geçenlerde Nintendo64 çıktı (muhteşem görünüyor) ama daha onun oyunları çok az. Bu aletlerde strateji, simulasyon hatta FRP bile (Zelda çok meşhurdur) var, ama o garip gurup kontrollerle oynamak biraz zor oluyor. Zaten alacaksan ciddi oyunlar için alma, Mario, Formula1 (PlayStation oyunu ve çok eğlenceli) gibi PC'de kolay kolay bulamıyacağın kalitede oyunlar için al (500 dolar da biraz fazla, acep kazıklanıyor musun?).

Bitti gitti bir ay daha, değeri bilinmeden gidenlerin arasına. Intel yok madem, kendi yazımı kendim kaydederim, kendim çalarım, kendim oynarım (kendi cenazemde).

Murat'Malady'Adanç
IhlamurdereCad.
Çelebioğlu Sok. Akal İşhanı No:2/5
Beşiktaş 80690 Istanbul
(avare dolaşırdık Akmerkez'de)

mac@gsmnet.com



ENGİN abla

Artık batmıyoruz arkadaşlar (Maşallah diyin hemen). Anketler de gelmeye devam ediyor, tabii ki biz de okuyoruz onları. A4 olsun, Amiga köşesi açılsın, sayfa sayısı artsın feryatları, Serkan ölsün duaları (katılıyorum) beynimize yer etti artık. Olacak beyler (ve varsa bayanlar), olacak. Hepsi olacak ama sırayla (Serkan olayı en kısa zamanda tarafımdan gerçekleştirilecek). Hatırlar mısınız eskileri bilmem ama ben gayet net hatırlıyorum. Hani böyle siyah beyaz bir şeydi GameShow. Hatta daha da önce fotokopiydi. Gören "bu da dergi mi şimdi?" derdi. Reklam almak için gittiğimiz kapılardan "biz sizi sonra ararız" diye -kibarca- kovulduğumuzu da hatırlarım. Bak bakalım şimdi ne oldu gördün mü? Neden? Çünkü istedik çünkü her şeyimizi ortaya koyduk çünkü yapacağız dedik. Yaptık da... Evet beyler (demin sordum, bayan yokmuş!..) durum böyle. Son olarak yaptıklarımız yapacaklarımızın teminatıdır diyor (ne laf ettim ben öyle) mektuplara geçiyorum:

Mahsun prensesim Engin Abla;
Aylar sonra nihayet geri dönebildim! Neredeydim, ne yaptım hiç sorma, gel seni bir öpeyim muck! muck!. Timur'a mutluluklar sana iyi kısmetler dileyip, Serkan'ı Allah'a emanet ve havale ettikten sonra sorularıma geçiyorum.
1- Üniversite sınavları bitince (inşallah kazanırım (işim Allah'a kalmış ise bir zahmet dua ediverin)) kendime yeni bir bilgisayar alacağım. Acaba ecnebi ellerden getirtmenin ne gibi avantaj ve ne gibi dezavantajları var.
2- Bazı şeyleri itiraf etmeliyim. 1. Amiga öldü (shit) 2. Win95 multitask yapıyor (Ama tam yapıyorum sadece yapıyormuş gibi gözüküyor). 3. P-200 çıkıyor (yeter artık yeter!!!) 4.Özlem Tekin'i öldürsem (xx shit).
3- Bu arada şu Rinso reklamındaki Ceylan'a (Ala geyik) bakkalın karısı diğer kadının anlattığı olayın sadece 'Bak şimdi geçen gün' kısmını söylüyor Ceylan hemen olayı çözüyor kafa sallıyor. Yavrum baban nereli? Sen çok mu zekisin? Yoksa müneccimlerle yasak ilişkilere mi giriyorsun? Ertan'a yazık değil mi?
4- Muder hala daha Ankara'da mı oturuyor?
5- Amiga dergisinden haber var mı?
Senin ve derginizin (dergimizin!) her zaman yanındayım. Serdar 'lakap bulamadım idare ediver' Aldanmazlar
Tatlı bebeğim Serdar;
Nerelerdeydin, ne yaptın (sorma dersen inadına sorarım)? İyi ki aradın, merak etmeye başlamıştım. Gel ben de seni öpeyim. Muhabbet fazla sulanmadan sorularını cevaplayayım.
1- Hiç bir avantajı olmaz. Hatta milyonlarca (oohaa) binlerce (yuuuh) yüzlerce (bu da olmadı) onlarca (işte şimdi oldu) dezavantajı olur. Bunlardan en önemlileri ise fiyat ve garanti olayları. Gavur ellerden alacağın bilgisayarın Türkiye'den alacağından daha ucuz olmayacağı kesin. Garanti -ki en önemli unsur-, ülke dışında geçerli olmayacağından (olsa bile al bilgisayarı götür, tamir ettir getir, haydaa bir daha bozuldu yeniden) buradan almak en mantıklısı (biz satıyoz).
2- 1. Ben de bu samimi itiraflarından dolayı cezanı affediyorum. Artık Word'u yükleyip günde 10000000 kere Amiga öldü, yaşasın PC yazmayacaksın (adil abla). 2. Sana öyle geliyor, bal gibi de yapıyor (ben yaptım, oldu!..). 3. Zenginin malı züğürdün çenesini yorarmış!.. 4. Caizdir. Davaya ihanet etti (rock-pop hesabı). Ama Emin (bey) çok seviyor (sesini canıım!). Bu arada Şebnem'in (Volvox) yeni albümü de çıkıyor.
3- Şimdi bu Ceylan bir fenomen. Anasının Marslı, babasının Müneccia'lı (müneccimlerin geldiği gezegen) olduğu söyleniyor. Kavramadaki (?!!!) başarısı babasının genlerinden geliyor herhalde. Ertan zaten ayrı bir olay (Serkan ile akraba olduğu konusunda derin şüphelerim olduğunu belirtmek isterim.).
4- Valla gönderdiği mektupların üzerinden anladığımız kadarıyla Ankara'da oturuyor. Bu arada bir telefon et be Muderciğim, halledilmesi gereken bazı mevzular var.
5- Var. Bursa'dan bir kaç delikanlı böyle bir işe girişmişler, bir şeyler yapmışlar. Fikrimi sorarsan, şirin ama ismi yaratıcılıktan çok uzak (Amiga Show!..).
Hey, selamlar Engin Abla;
Sana uzun zamandır yazmamıştım. Neyse benim büyük bir sorunum var -(en azından benim için). Bilgisayarımın Upper Memory'si gitti ve Conventional Memory'mde de düşüş var. Ara sıra Autoexec.bat ve Config.sys ile oynayarak Conventional Memory'mi yükseltiyorum ama ben Upper Memory'mi geri istiyorum!...
Bir derginin disketinden çıkan ARA virüs programı (sadece tarıyor ediyor ama temizlemiyor) bilgisayarımda Burglar Virüsü olduğunu söylüyor. Tüm DOS dosyalarında virüs var. TBAV ile baktım hiç bir şey yoktu. Yeni DOS yüklememe rağmen yine aynı dosyalarda virüs var. Ve ben bazen Windows'a giremiyorum. Acaba bu programın Full versiyonunu mu yoksa Dr. Solomon'u mu alsam? Bilgisayarımı aldığımdan beri (14 ay) hiç format atmadım ama biri bana yardım etmezse bu gidişle olacak.
Emir 'Noname' Uçkan
Kiraz Dudaklım Emir;
Senin sorunun eski günleri aklıma getirdi (aaaah ahh, nostalji yaptım). Biz de bir zamanlar aynı dertten muzdariptik (salak Serkan ve ben). Bu Burglar 1150, bilgisayarı katlederek Upper Memory'nin kullanılmasını engelliyor. Burglar 1150'yi temizlediğini bildiğim tek program (sıkı dur, geliyoooor) F-Prot V2.22. Bu programı herhangi bir bilgisayarcıdan bulabilirsin. Hadi yine iyisin, bilgisayarını formatlamaktan kurtuldun. Yeni mektuplarını bekliyorum, hadi göreyim seni...
Merhaba dünyanın en güzel ve en zeki ablası Engin Abla;
Şimdi sana sayfalar dolusu övgüler yazmak isterdim ancak hem senin yerin hem de benim sorunlarımın çokluğu nedeniyle sana daha sonra özel bir övgü mektubu yazacağımı belirterek sorularıma geçiyorum.
1. Hem senin övgülerin hem de en son çıkan oyunların Windows95 istemesi üzerine W95'e geçtim. Yaklaşık 10 günlük bir alışma döneminden sonra W95'in mükemmel bir işletim sistemi olduğuna karar verdim. Ama galiba biraz erken karar vermişim. Çünkü özellikle W95 isteyen oyunlar makineyi kilitlemeye başladılar. Örnek 'Return

Fire' exe dosyasını çalıştırdığımda açılış resmi görülüyor, müzik duyuluyor, mouse'u oynattığım anda makine kilitleniyor. Aynı şey Civilization 2 içinde geçerli. Bu arada Civilization 2'yi daha önceden Windows'ta çalıştırıyordum. Ha unutmadan W95'e geçerken 512'lik Trident ekran kartımı satıp 1Mb'lık Cirrus Logic ekran kartı almıştım. Ekran kartının sistemle uyumsuzluğu söz konusu olabilir mi? Olursa n'apcam şimdi?
2. Bazen sistemi 2,3 kez resetlediğim zaman D: sürücüsüne (CD sürücü) geçip bir programı çalıştırmak istediğimde 'Drive Overlow' yazıyor ve D: sürücüsünü okumuyor. Bu sorunu ancak bilgisayarı kapatıp yaklaşık 1 dakika sonra açtığımda giderebiliyorum. Bu bir Hardware sorunu mu?
3. Quake çalıştığında tüm hafızayı temizlediği için ses kartını da tanımıyor. Dolayısıyla oyunu sessiz oynamak zorunda kalıyorum. Bunun bir çözümü var mı?
4. 486 DX2-66'ımı DX 4-100'e upgrade ettirmeyi düşünüyorum. Yüzde kaçlık bir performans artışı alırım. İntel ana kart ve işlemci fiyatları düşer mi? 586'yı tavsiye eder misin? Edersen Cyrix ana karta olur mu? (Kombine soru)
5. Dergi her geçen ay daha kaliteli bir şekilde karşımıza çıkıyor. Satış rakamlarında artış var mı?
Oh be içimi boşalttım. Senin engin bilgilerine güvenerek cevaplarını bekliyorum. İstediğin yerleri kırpabilirsin. Son olarak herkesi ayda 2 Game Show almaya çağırıyor (valla ben alıyorum) tüm Engin Abla fanatiklerine sevgiler gönderiyorum.
Celal Karademir.

Sevimli minik'im Celal;
1- Bu savaşta tek başıma kalsam bile -en azından daha iyisi çıkana kadar- Win95'i sonuna kadar savunacağım. Sendeki kilitlenmelerin olası sebeplerine gelince; Ekran kartı uyumsuzluğu, bazı gerekli programcıkların olmayışı (Ddraw, Direct-X gibi), Ram yetersizliği (tıptaki adı salak Serkan sendromu), muhtemel işlemci uyumsuzluğu bunlardan birkaçı.
2- Çok saçma bir olay. Kızma ama hiç bir yorumda bulunamayacağım!.. (divide owerflow olmasın?.)
3- Sendeki Quake'in CD mi yoksa CD Rip mi? CD Riplerde böyle şeyler olabilir. CD ise böyle bir sorun olmaması gerekir (ben CD'sini oynadım, hiçbir sorun olmadı).
4- Makul bir ücret karşılığı olacaksa (max 30-35$ gibi) ettir, %100'e varan performans artışı sağlarsın. İşlemci ve ana kart fiyatları tabii ki düşer (tecrübe ile sabittir, bu güne kadar hep öyle oldu). 586 bende çok sorun çıkarttı, onun için etmem. Cyrix ana kart yok (hiç olmadı). Al sana kombine cevap (nasıl ama!).
5- Olmaz mı? Tabii ki var. Her ay 50-100 artıyor (elemterefiş kem gözlere şiş). Yani artık batmıyoruz (yaşasın).
Bak hiç bir yerini kırpmadan yazdım mektubunu. Sen ayda iki dergi olayına devam et ama başkalarını çağırma, gelmezler. Zaten bir çoğu bir tane almaktan bile acizler (şimdi de sitem yaptım).
Bu arada abone olmak isteyip de PTT veya çalınma korkusuna abone olmayanlara ve abone olup da dergilerin eline çok geçmesinden (hatta bazen geçmemesinden) şikayetçi olanlara bir müjde vermek istiyorum. GameShow, abonelere artık kargo ile gönderilecek. Böylece hem geç gelme, postada kaybolma, çalınma gibi sorunlar olmayacak hem de sizlerin (abone olmayanlara söylüyorum) abone olmamaya sebep olarak gösterdiğiniz faktörlerden biri daha ortadan kalkacak.
Yer bitti, Dos-Windows köşesi de bir dahaki aya kaldı. Haydi dağılın!...
Özel Teşekkür:
* İsmet Bey'e (Compex'96'daki şirin standımız için),
* Tüm Kutai-Com personeline (Aytekin abi, speakerler gümbür gümbür vallahi!..),
* Serkan'a (hafta içi okula gidiyor, biz de rahat ediyoruz),
* Intel'e (oh be... Pentium varmış!..),
* Pınar'a (bilmiyorum, bilemiyorum).

☒ENGİN 'EVIL IS GOOD' ABLA

Şimdi tam vakti, alın kağıdı kalemi elinize... Yazın dertlerinizi, dermanınız olayım :
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, ISTANBUL

YENİLİK

ARS ELEKTRONİK

LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı günde CD Çekimi Yapılır.

ARS Elektronik Tel & Fax: 0216 337 35 97
Osman Ağa mah.Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL

CHEATS

Öyle dolu bir ay geçirdim ki. Öncelikle Compex'e gelenlere, bizle tanışanlara, elimizi sıkanlara, dergimizi alanlara, almayanlara, standımızın kenarından geçmeyenlere, dergimize burun kıvıranlara, o güzel ponpon kızlara, herkese teşekkürler. Bu arada benim main board'um yandığı için bu ayki cheat köşemi MEG'in bilgisayarında gecenin bir yarısında tek başıma hazırlamak zorunda kaldım. Baybars, Francesco ve Akın, gönderdiğiniz cheatleri aldım ve değerlendirdim. Teşekkürler. Timur sana da mektubun için teşekkürler. Cevap veriyorum: MK3'ü yayınladık, FB, şiirini de yazacağım ve iyiyim. Bu arada anketlerimizi doldurup, bana ve köşeme destek verenlere de ayrıca teşekkürler.

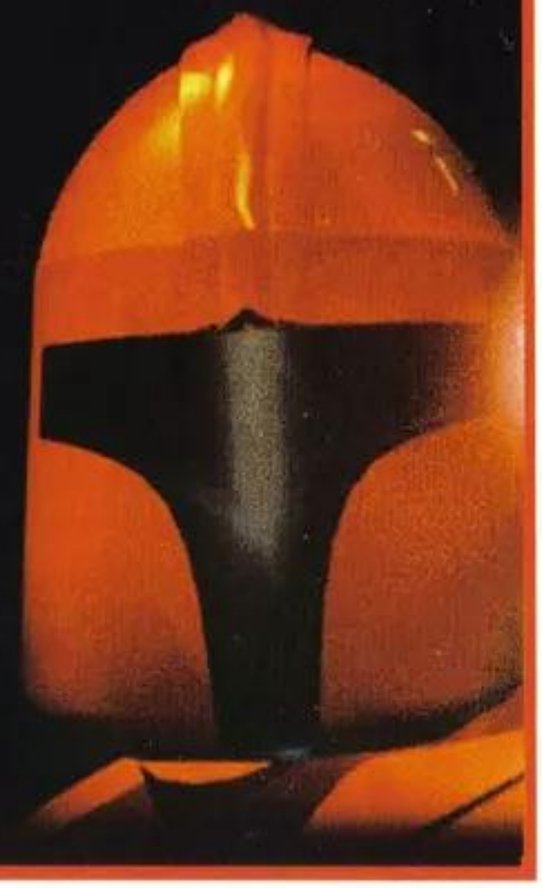
MERT TOPÇU

CRUSADER
NO REGRET

Burak bir iki aydır ortalarda gözükmüyordu, şu ÖYS meselesi. Ama Crusader'ın ikincisini görünce dayanamadı ve bu ay Crusader'ı yazdı. Ben de yazdım:
LOOSECANNON16 = Cheat olayina girersiniz.
CTRL-F10= Ölümsüzlük
F10= Tüm silahları ve objeler, maksimum enerji.
H = Shift'e basılı tutun, klik ve istediğinizi hareket ettirin.
F = Eşya framework olaylari falan ama anlamadim.

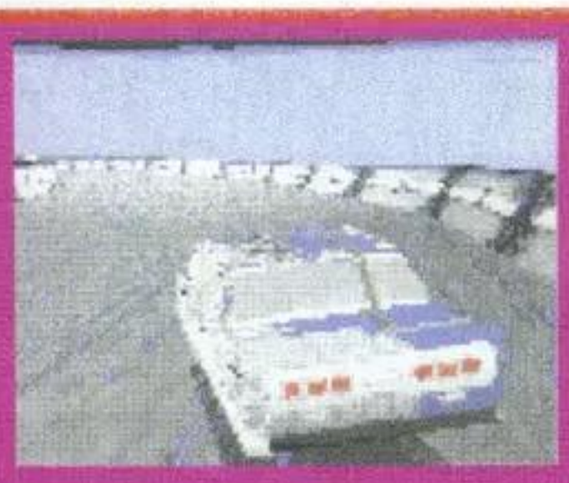
CTRL-V = Memory, version gibi ayrıntılar.
F7= Grid bölümünü gösterir.
ALT-F7= Yukardakinin değişiği.
CTRL-F7= Yukardakilerin de değişiği!

Şimdide komut satırından yazarak yapabileceğiniz cheatler:
-warp x (x bir sayı)= x'inci bölüme atlama.
-skill x= skill level'ınızı x yapar.
-asylum= şöyle gereksiz bir mesaj: "Enabling ENHANCED mode.(Not!)"
-demo= demoyu çok sevdiyseniz...
Giderayak şunu da ekleyeyim: Elinizde kullandığınız silahı yere bırakın ve tekrar alın. Silahınızı doldurmuş oldunuz.



FIRE FIGHT

Benden duymuş olmayın ama Game Show bu oyunu yakında kesin açıklayacak. İşin gerçeği şöyle: Patron, bana Fire ifght'ı verip "bir göz at bakalım koçum (bana koçum der, samimiyizdir yani) iyi bişeyse açıklayalım" dedi. Bu arada siz Game Show'daki oyunların nasıl seçildiğini de öğrenmiş oldunuz. Ama bildiğiniz gibi benim bilgisayarım mefta olunca Fire Fight'ın da pabucu dama atıldı. Bence iyi sistemler için mükemmel bir shoot'em up mı desem shoot'em derinlikli mi desem bilmiyorum. Siz oynarken C, W ve nümerik tuşların yanındaki + tuşuna bastıktan sonra F12 ile cheat menüsünü çağırabilirsiniz. Burada istediğiniz tür cheat emrinize amadedir.



Zone Raider, güzel bir araba yarışı. Bu aralar araba yarışları oldukça moda. Formula1 ülkemizde de bayağı tutulmaya başladı. Biz de öğrensek artık şu parkurları, sürücüleri ve her yıl değişen takımlarını...
Önce bir görev sırasında F11 tuşuna basın ve aşağıdaki kodları kullanın:
ISITWENTY: Tüm harita
ISILETSBAIL: Bölümü bitirme.
ISIWHEELS: Müthiş konfigürasyonlu bir X-Car verir. Yalnız görevi başarmanız gerekiyor.
ISIFATPACKED: Bonuslar, silahlar ve cephaneler.
ISIQ : Tanrı modu.
ISISLEEP: Düşmanınızı dondurur.

Death RALLY

Vallahi NEWS sayfası gibi cheat'ler buldum bu ay, yine. GT Interactive Software firmasının oyunu olan Death Rally, çok değil kısa bir süre sonra bilgisayarcınızda ismini soracağınız araba yarış oyunu olacak. Bana oyun hakkında cheat'lerinden başka bir şey sormayın. Gidin bilgisayarcınızın başını kemirin:
Aşağıdaki kodları oyun sırasında kullanabilirsiniz:

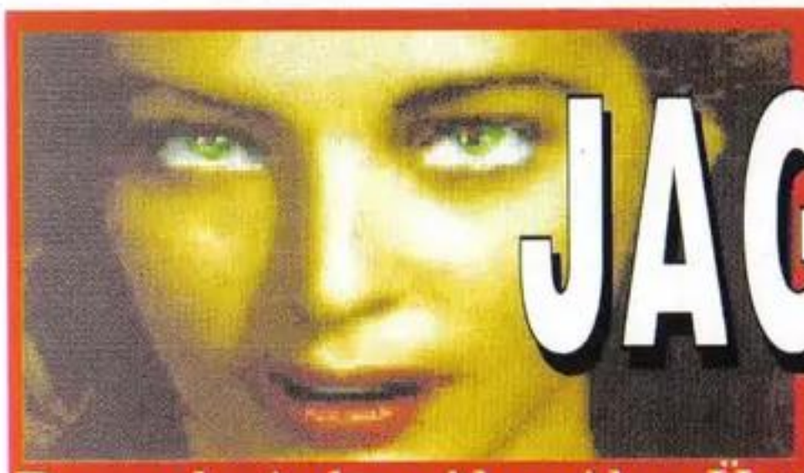
DRUB: Hasar almama
DREAD: Limitsiz cephane.
DRAG: Limitsiz turbo.
DRINK: Roket fuel.
DRUG: Mantar etkisi !!
Bu kodları da menüdeyken kullanabilirsiniz:
DROOL: Azıcık 500000$ alın.
DRAW: Fazla diyorsanız 1000$ olsun.
DROP: 10 puan düşün.
DRIVE: 10 puan çıkın.

Virtua FIGHTER

Sega'da ses getirip PC'lere de taşınan meşhur dövüş oyunu değil mi bu diye düşündüm Virtua Fighter adını görünce. Cheat'leri de Sega'daki ile aynı değilmiymiş meğer!
Gold Dural olarak oynamak için, karakter seçme menüsünde Aşağı, Yukarı, Sağ ve sonra Del+Sol tuş kombinasyonuna basın. Çalıştığını acaip bir ses duyarak anlayabilirsiniz. Dural Kayıtlara geçirmek için Press Start ekranında 17 kez Yukarı ve sonra **Enter'a** basın. Options menüsüne girin, **"Ring Out"** sesini duydunuz mu? Evetse Dural kayıtlarınızda demektir.
Eğer Press Start ekranında 12 kez Yukarı ve Enter'a basıp Options menüsüne girerseniz "K.O." sesini duymanız gerekiyor. Kursörünüzü **Exit'in** altına getirip altına bir kez daha basın. Kursör yok olmalı. **Del** ile ikinci ve yeni bir seçenekler menüsü belirmeli ve bu halisünasyon olmamalı.
Virtua Fighter'ı kimlerin yaptığını görmek için demolar sırasında **DEL** tuşunu basılı tutun.
Eğer bir round'un sonunda **DEL+END+PgDn** tuşlarına basılı tutarsanız tekrarlar süper yavaş olacaktır.
Zaferinizi seçmek için karakteriniz zaferini yapmadan **Del, End** yada **PgDn** tuşlarından birine basın.

COMIX ZONE

Haziran (16) sayımızda yayınlanan Comix Zone için cheat menüsü var diyorlar. Hiç komik değil, değil mi? Komik mi? Peki, siz büyük harflerle CAMERON yazarak cheat menüsünü yaratabilirsiniz.
Hiç komik değil.



JAGGED ALLIANCE

Bu ay da Ankara'dan Akın Ünver arkadaşımızın gönderdiği cheat ile okuyucu cheatleri bölümüne geçiyoruz. Bakalım Akın ne diyor:
"Oyunda düşman sektöründe olduğunuz bir yerde, adamınızı gidemeyeceği kadar uzak bir yere gönderin (60-70 action point isteyen bir yere). Adamınızın action pointlerinin bitmesine 6 veya 7 kala adamın suratının üzerine sağ mouse ile klikleyin. Çıkan 3 butondan ortadaki "reserve points"e basın. Tekrar sağ mouse klikleyin ve adamınız gösterdiğiniz yere hiç durmadan gitsin. Yalnız dikkat edin bu cheati tekrar yapacaksanız o butonu kapatmalısınız (ben denedim oluyo)."

BigBEN

İnternet, dünyanın dört bir tarafındaki bilgisayarların birbirlerine bağlanması ile oluşan ağa verilen isimdir. Bu dünyaya bağlanabilmek için gerekli olanlar: Bir bilgisayar vede modemdir. Bilgisayarınıza bağlayacağınız modem ile birlikte bir ISP'yi ararsınız. ISP (Internet Service Provider), Internet Servis sağlayıcısı anlamındadır ve bu ISPler modeminizin hızı kapasitesin de sizleri Internet'e bağlarlar. Bir bakıma köprü görevi görürler. Bundan da anlayacağınız gibi modeminizin kapasitesi ne kadar yüksek ise, o kadar hızlı bir bağlantı kurarsınız.
Internet kendi içinde de protokollara ayrılır. Email,Gopher, FTP, IRC, WWW gibi. WWW ve email bunların en popülerlerindendir, hepsinin özellikleri ve yaptıkları işler farklıdır. Ftp (File transfer Protocol) dosya transferine, Irc (Internet Relay Chat) chat yapmaya, Www (World wide web) ise interaktif sayfalar ile iletişim kurmaya yarar.
Internet demek şu sıralar WWW ile eş tutulmaya başlamıştır çünkü bir çok kişinin ilgisini çeken olaylar sadece WWW'de bulunmaktadır. Disney'in sayfalarına girerek Toy Story'nin müziklerini dinlemek, yeni çıkacak filimlerin fragmanlarını seyretmek, sevdiğiniz karakterlerin resimlerini çekmek sadece WWW'de olanaklıdır.
Internet'l evinizde bulunan sınırsız büyüklükte bir ansiklopedi ((c) Mert Topçu) gibi düşünebilirsiniz. Aradığınız ne olursa olsun burada mevcuttur bundan emin olabilirsiniz fakat aramayıda bilmeniz gerekir. Bunun için arama makinaları (Search engines) ile biraz haşır neşir olmanız lazım.
Internet ortamında sadece seyirci olarak kalmayabilirsiniz. Aktif olarak yapabileceklerinizde fazladır. Mesela HTML (Hyper Text Markup Language) isimli programlama dilini öğrenerek kendinize özgün web sayfaları yapabilirsiniz. Fakat WWW'de görsellik ön planda olduğu için HTML dilinin yanında iyi bir grafik programını da çok iyi (ama çok iyi) kullanıyor olmanız lazım. Ben sizlere tavsiyem Adobe Photoshop'tur.
HTML dilini öğrenmenin en iyi yolu bir kitap ve ondan önemlisi Internet bağlantısıdır. Beğendiğiniz sayfaların kodlarını inceleyerek pratiğinizi arttırabilirsiniz. Peki bu sayfaların kodlarına nasıl gireceksiniz. Anlatayım: Internet'te gezinmek ancak ve ancak browser adı verilen programlar ile olur. Dünyada bu konuya hükmeden 2 firma vardır. Microsoft ve Netscape. İki browser ında özellikleri birbirlerinden farklıdır fakat temel de aynı işi yaparlar. Bu browserlar vasıtası ile girdiğiniz sayfaların kodlarını rahatlıkla inceleyebilirsiniz.
Email ise ayrı bir teknoloji harikasıdır. Dünyanın istediğiniz yerine çok kısa bir sürede sayfalarca text gönderebilirsiniz. Ve bu işlem çok kısa bir süre de olur.
Internet te nereye gideceğinizi bilmeniz demek bir adres biliyorsunuz demektir. "http://www.gsmnet.com" bir Internet adresidir. Burada ki "http" Hyper Text Transfer Protocol anlamındadır. Hatırlarsanız web sayfalarını html ile yapıyorduk. Yani hyper text markup language ile ve bu sayfaların transferide http protokolü ile olur. Www ise ortamın world wide web olduğunu gösterir. "Gsmnet" ise o adresin sahibinin verdiği bir isimdir. Genelde firma veya şahıs ismi ile bağlantılıdır. Mesela Sony firmasının adresi "http://www.sony.com" dur. Adreslerin sonundaki ".com" o adresin durumunu belli eder.
".com" Commercial yani ticari, ".org" Organization yani bir kurum, ".net" bir Network yani ISP anlamındadır. Bu adres kalıpları sabit olmamakla beraber genelde bu şekildedirler.
Email adresim: lavuk@gsmnet.com
KUSMUK 1: Sinemaya gidek...(belki bu sefer olur...) **KUSMUK 2** : Ulan kartımı versene zabani seni, pis... see'ya next time, we love'ya

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Francesco, bak evladım, zahmet etmişsin, bir sayfa yazı yazmışsın, üşenmemişsin bir de postalamışsın. Üstüne üstlük iki eski püskü cheatin altına 'aman bunlarımı yayınla, yanına da ismimi yaz' diye not düşmüşsün. Bak bu sana örnek olsun, adam gibi bir cheat yaz, canımı al. Yine de ben cheati, çabaların için sana ithaf ediyorum.

Aşağıdaki kodları ana menüde kullanabilirsiniz.

GIMMEJIM : Patron modu.
VIRTUAL1 : Perspektifi Doom'da kılıç tutan adamımızın görünüşü gibi değiştirir.
FUNNYHEADS : Büyük kafalar.
LIFEISUNFAIR : Özel hareketler.

GENDER WARS

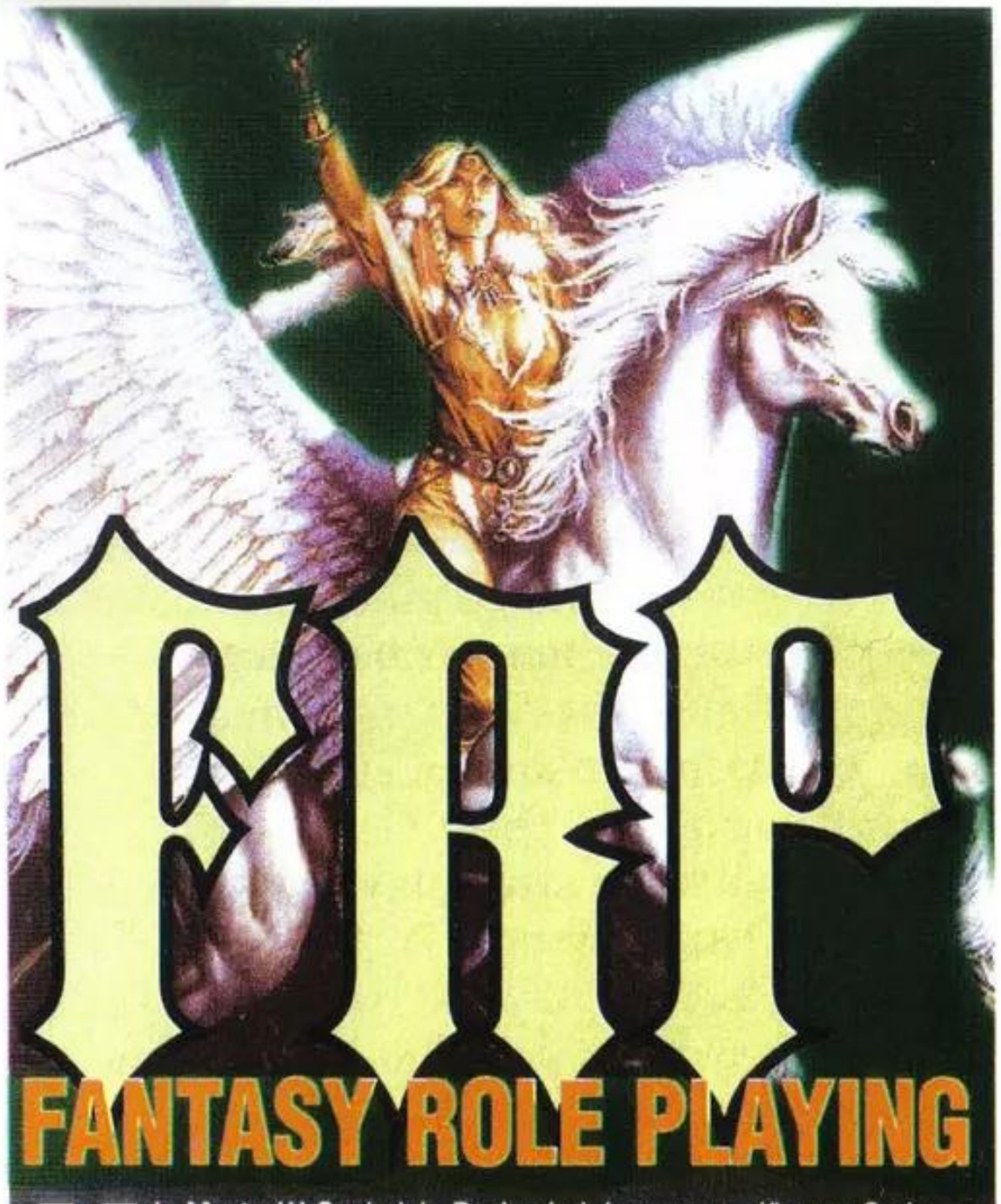
Sazanlar bir adım öne çıksın bakalım. Cin arkadaşlarımızında çakmış olduğu gibi yukarıdaki resim Gender Wars'a değil de Gene Wars'a ait. (Anlamayanlar, kesmesin devam etsin). Ama aşağıdaki cheat Gender Wars olayında size kolaylık sağlayabilir. Oyununuzu 'BUY A PLAYSTATION' ismi ile kaydederseniz limitsiz cephane ve yaralanmama modunda oyuna devam edebilirsiniz.
Sazanlar, artık yerinize oturabilirsiniz.

AYHAN BİLGİSAYAR
PC-AMIGA-C64

TAMİR VE BAKIMI YAPILIR
EN SON OYUNLARI BİZDE
YAN ÜRÜNLERİ SATILIR

Pentium 75 -
8 MB Ram
850 MB HD
1 MB Ekran Kartı
0.28 Monitör
4x CD Rom
750$

Monitörü ile sorunu olan bizi arasın.
Tamirlerimiz 1 yıl garantilidir.
Tel: (212) 260 83 10
CD KAYIT YAPILIR.
Adres: Şehit Asım Cad. İmamzade sok.
No:2/2 Beşiktaş/İstanbul
Not: Bu ilanla gelen herkese 5adet oyun çekimi BEDAVA.



Ulu Mystra!!! Senin için Realms'ı dolaşıp, sana düşman Cyric clericlerinin insanlara acı çektirmesini engellemeye çalışıp onlarla senin adına dövüşürken, bunlardan daha korkunc birşey olabileceğini hayatta düşünemezdim. Mystra neden bana alttan aldığım derslere bu seneki derslerimle çakışacağını haber vermedin? Neden bu seneki ilk dersimin Diferansiyel denklemler denen ve artık hammaddesi fantezi olan beynime çok ağır ve gerçekci gelen, garip denklemli soruların çözüldüğü bir matematik dersi olacağını söylemedin? Neden, Neden?.....

Kusura bakmayın. Bugün okulum açıldı da. Hala, tatil havasında olduğum için bir anda derslere konsantre olamadım. İnsan, oynattığı karakterin ölümden dönüp, seviye atlamasının ertesi günü okula giderse böyle olur işte. Okul liselerden 3-4 hafta geç açıldı ve bu sene sadece 5 ay okula gidicem ama yinede bu bana yetmiyor. Şimdi Boğaziçinde okuyan arkadaşlar gelipde kafama birşey atmaya kalkışmadan yeni haberlere geçiyorum.

Bundan sonra bütün sayfaları mektuplar için ayırmayıp teknik bilgi vermeye başlamayı planlıyorum. Bu ay ilk olarak **Dragonlance:** Fifth Age'i tanıtmak istiyorum. Bildiğiniz gibi Dragonlance'nin yeni versiyonu Ağustos ayında çıktı. Yeni boxed set'i almak isteyenler için de yararlı olacağına inandığım birkaç bilgi vermek istiyorum.

Aşağıdaki olaylar Dragons Of Summer Flame romanından sonraki 30 yıl içinde oluyor ve yeni boxed setde bu sürenin sonunda çıkıyor.

Dragons Of Summer Flame romanında olan olaylar Krynn dünyasını kökünden değiştirdi. Chaos tanrısı yenilmiş ve tanrılarda insanlarla olan bağlarını komple koparmışlardı. İyi ve kötü wyrmlerin arasında "Dragon Purge" denen korkunç bir savaş olmuş ve bu savaştan çok az ejderha sağ kurtulmuştu. Tahmini olarak bütün Ansalonda 50'den fazla ejderha kalmamıştı. Yalnız bu hayatta kalanların diğer ejderhalardan bir farkı vardı. Onlar, ataları olan wyrmlerden çok daha büyük ve agresiflerdi. Hiç duyulmamış korkunç güçler kullanarak ülkeleri yok etmişler ve hatta coğrafi ve iklim değişikliklerine dahi sebep olmuşlardı.

Büyü ise tamamiyle değişmişti. Eskiden bildiğimiz büyünün asıl kaynağı olan, beyaz, kırmızı ve siyah aylar Solinari, Luminari ve Nuitari yokolmuş, büyü tanrıları Krynnden çekildiği içinde büyü tamamiyle değişmişti. Büyü artık bizim bildiğimmiz kalıplardan çıkmış, "Sorcery" ve "Mysticism" olmak üzere ikiye ayrılmıştı.

Sorcery; Kökü Krynn'in yaratılış tarihine kadar uzanan ve büyü tanrılarının daha ortada gözükmediği zamanda var olan sihir gücü. Sorcery yapanlar elleri altında korkunç bir güç tutarlar fakat bir limit vardır ki oda bu gücün sadece cansız yani non-living maddeleri etkilemesidir. Şu an Krynn'in en güçlü Sorcery ustaları son Conclave'in 3 üyesi olan gizli Master, Palin ve hakkında hiç birşey bilinmeyen Shadow Sorcerer.

Mysticism; Yaşamın, hayatın gücü olan Mysticism, "Evrenin mistik güçlerini kontrol altına almak için önce kişi kendi kalbindeki gücü kontrol etmelidir" pensibine dayanır. Bunun başı ise oldukça saygı duyulan ve Schallsea adasındaki Citadel Of Light'da bulunan Goldmoon dur.

Bunun dışında büyü hakkında söyleyebileceğim teknik bilgi büyülerin artık ezberleme yöntemi ile değilde, puanlama sistemi ile yapılıcak olması. Yani her büyücünün belli bir büyü puanı olucak ve her büyü yapıldığında bu puan düşücek. Yani aynı Might&Magic de olduğu gibi. Kulağa kolay gelmesin, yeni sistemde büyü yapmanın sorumluluğu çok daha artıyor.

Bunun dışında yapılan en büyük değişiklik Dragonlance: Fifth Age'in bir Ad&d oyunu olmayışı. Şaşırmayın öyle. Fifth Age Ad&d değil derken demeye çalıştığım oyunun role play kısmının artırmak için yapılmış mikemmel bir gelişme. Normalde oyunlarda çoğu şey atılan zarlara bağlı olur ve bazen oyuncular oyunda kendi kontrolleri olmadığını hissederler ya. İşte bu ona karşı yapılmış bir değişiklik. Oyunda 81 adet "Resolution" kartları denen kartlar var. Oyun sırasında oyuncular ellerinde bu kartlardan bazılarını tutarlar ve oynattığı karakterlerin birşey yapması gerektiğinde ellerindeki kartlardan birini kullanarak hareketlerini sonuçlandırırlar. Eğer oyuncu oyunun ilerleyen yerlerinde daha zor şeyler olacağına inanıyorsa elindeki kartlardan iyi olanlarını sona saklayıp diğerlerini istediği gibi kullanabilir. Böylece olayın başarısı zarın atılışına yani şansa değilde oyuncunun kendi bilinçli seçimi ile sonlanmış olur. Bilmem anlatabildimmi...

Dragonlance muhabbetini geride bırakıp mektuplara geçiyorum şimdi. Şu yazıyı hemen bitirsemde gidip Magic oynasam...

En başta bu ayın mektubunu yayınlamak istiyorum. Bu mektubu başından sonuna kadar okuyun. Hatta iki defa falan okuyun...

Sevgili Muhammed Abi,

Abi, ben seseay !!! diye bir firmanın hazırladığı, ne olduğunu fazla anlamadığım bazı oyunlar oynuyorum. Kime sorsam cevap vermiyor. Babamlar kafayı yediğimi düşünüp daragon daragon diye benle kafa buluyorlar. Bu tür oyunlarda 6 kişilik insan, cüceler ve cinlerden oluşan bir takım kuruyorsun. Adamlar dış dış ilerleyip başka birinin yanına geldiği zaman "üüvee" diye bir ses çıkıyor sonrada bazı adamlar dirini dirini ellerinden ışın atıp patlama efekti yaratıyorlar. Sanırım karşı taraftakiler ölüyor. Galiba oyunlardaki asıl amaç kötülerle dövüşmek çünkü oyun içindeki bazı resimlerde adamlarım elinde kılıçlar falan oluyor. Hatta bi süre sonra "Yaratıklar şenlendi" diye bir ekran çıkıyor ve oyun bitiyo. Bana bu konulardan anladığını söylediler. Allah rızası için yardım, kare saymaktan imanım gevredi.

1-Nierdre ne demek abi? Aslında bu gerçekten senin göbek adında benmi anlamadım. Yoksa bu MAC gibi birşeymi? Cesur ve Güzelde Ridge'in 3. karısı mı? Yoksa senin.....

2-Psionicist, meyç mi yoksa meyg diye mi okunur?

3-Abi benim bir cin adamım var. Hem kılıç kullanıyo hemde elinden ışın atıyo. Benim adam bir kadını korumak zorunda. Kadın benimkinden daha iyi ışın atıyo. Ama ben bu görevi beceremiyorum. Kadın benden daha dayanıklı abi, her savaştan sonra beni yerden topluyor, rezil oluyorum. Yani o mu beni koruyor, ben mi onu belli değil. Naaapabilirim abi? Ben bu oyunu oynayamıyormuyum nedir?

4-Bizim bu hanımefendi ile aramızda Türk filmi cinsi hissi bir ilişki var. Yalnız bir nokta beni feci derecede kaşındırıyor. Bu saygın hanımefendi pek anlamadığım bir şekilde hamile kalmış. Benim karakter 50 senelik şarj olma süresinide doldurmamıştı. Bu işi ne zaman becerdi anlayamadım. Gruptaki Japon paladinden şüpheleniyorum. Bu elemanın garip bir şekilde paladinlik özelliklerini kaybetmiş olmasıda şüphelerimi artırıyor. Şimdi çocuk half-elf doğarsa, ben uçkur düşkünü japona girsem götürürmüyüm acaba?

5-En büyük Serdar Ortaç!!! Kafayı yormam, ben adam olmam abi...

6-Bu daragon ne demek? Küfür müdür nedir? Sokakta birkaç kişiye söyledim, aklını yitirmiş zavallı dilencilere olduğu gibi bakışlar aldım. Aslında işe de yarıyor. Arkadaşlar arasında söylediğim zaman ne olduğunu anlamadıklarından beni çok şey biliyor zannediyorlar, iyi hava basıyorum.

Umarım sorularıma çözüm bulursun. Bu arada FRP diye birşeyde kafamı karıştırıyor. Neyse, onu da sonra sorarım. Hernekadar ne olduğunu bilmesemde, MYSTAR BILESS YOU ALL...

Çorba, İstanbul

NIERDRE: Yahu ben yıllardır FRP oynarım ama seseay diye bir firma bilmem. Hani bu sakın sesei yani SSI olmasın. Baban da senle daragon

daragon diye kafa bulduğuna göre FRPye ilk adımını atmış oluyor. Sana "Oğlum, sen ne diyon?" diye de dalga geçebilirdi yani. Yakın bir gelecekte seninle Tanar'ri Tanar'ri diye de dalga geçebilir, hazırlıklı ol.
6 kişilik grup kurup kötülüklere karşı savaşma olayını kavramışsın. Ellerinde kılıç tutanlar ve ellerinin ortasında ışık olanlar da kötü adamlar. onları ilk gördüğün yerde öldür. Aman dikkatli ol da sen ölme. Sen ne zamanki öldün, o zaman yaratıklar senşlendi. Yaa...
1-Sen zaten sorunun sonunda Nierdrenin ne olduğunu çıkarmışsın ama ben o kısmı makasladım. Sen onun ne olduğunu herkese söyleme, bende senin gizli kişiliğini herkese açıklarım Çorba. Yoksa ipana mı desem?!?
2-Psionicist, sayonisist diye okurur. Mage de ingiliz aksanına göre meyc, amerikan aksanına göre de meyg diye okunur. Böylece amerikan alsanına göre Pages From The Mages'ın okunuşu kafiyesiz oluyor.
3-Yani senin bir elf karakterin var. Yani bir elven Fighter/Mage oynatıyorsun. Yani bodyguardlık yapıyorsun. Yani koruduğun female elf senden daha yüksek seviyede bir wizard. Şimdi senden daha ayanıklı derken söylemeye çalıştığın onun büyüleriyle çok iyi korunduğu mu yoksa hit point'inin senden daha yüksek olduğu mu? Şimdi sen bir Fighter/Mage oynatıyorsan etrafı silip süpürmen gerekiyor normalde. Acaba Thaco da d20 lik zar yerine yanlışlıkla d4 atıp devamlı ıskalayıp parry mi edemiyosun, yoksa bir elin kesik olduğu için mi yamuluyorsun? Madem bu kadar kolay yere düşüyorsun, şu koruduğun büyücüye söylede sana stoneskin falan yapsın.
4- Bu hikaye de aynı "Bodyguard" filmine benzedi. Şimdi sen bayan wizarddan bir çocuk sahibi olucaksan bravo. Hiç mi düşünmedin 2 sene boyunca o bebeği karnında taşırken nasıl büyü yapıcak bu kadın diye? Hem daha evli bile değilsiniz. Bari çabucak bir nişan yapın da olsun bitsin. Yalnız nişan yüzüğü Ring of Wizardry veya Ring Of spellHele birde dakkabaşı büyü yapılan bir maceradaysanız, çocuk innate spell abilityli ve magic resistanceli doğucak valla. (Tarihte olmadı değil. Bakınız Shal'in oğluna).

Çorba oğlum... Sen o paladinden şüphelenmeye devam et. Özelliklerini kaybetmiş bir paladin den korkulur valla. Eğer sorumlu oysa sen bu bodyguardlık işini pek iyi yapamamışsın demek oluyor. Sen Evermeet'e geri dönüp istifani ver. İşin bir de iyi tarafı var. Çocuğun Forgotten Realms da ki ilk japon elf olma ihtimali hayli yüksek. Ha bu arada... Ex-Paladin'e dalmadan bir düşün. Duyduğum kadarıyla onun kılıcında bir "wish" varmiş. yani dikkatli ol Rıfkı...
5-Çorba, bak yavrucum, sen eskiden böyle değildin. Ne oldu sana? Bak ya susarsın, ya da kim olduğunu herkese söylerim.
6-Asıl hava atmak istiyorsan Drizzt'in onxy panterinin adını 40 kere üst üste söyle. Guenhwyvar, Guenhwyvar, Guenhwyar...
Çorba, tamam yıldızın bizi kutsasın ama bence bu işi sen en iyisi Mystra'ya bırak. Bu arada hakkında şikayet var. Beni Athasdan arıyan ve adını vermek istemeyen bir triple class karakter ne zaman buluşucağınızı soruyor.
Hakan "The Fighter" Erkut. Mektubu dergiye gönderdiğin için elime biraz geç geçti. EOB2 de takıldığından bu yana 4 ay oldu. Eğer hala takıldığın bir yer varsa hemen sor ama bu sefer ev adresime göndermeyi unutma.
Barış Can. Bildiğin gibi artık fotokopi kitap veremiyorum. Şu an tek yapman gereken kataloğu beklemek. Eğer aşağıda yazdığım tarihte dergide olursan görüşebiliriz.
Ankarada FRPci arayanlar 0312 367 39 95 den Mehmet Aliyi arasınlar.
Barbaros "Nierdre tarafından kınanmış" Bostan. No smoking in this part of the realms...
Bu ayki yazıyı da bitirmeden bir iki şey daha söyleyeyim. Yersizlikten dolayı hala bazı büyülerin tanımlarını yazamadım. Bunlar Player's Handbook büyüleri falan değilde, çok az kaynakta adı geçen güzel büyüler. Teknik bilgi vermeye tekrar başladım ama bu seferde yayınlayabildiğim mektup sayısı 2ye falan düşüyor. Yani daha çok sayfa istiyoruz öyle değilmi.Hey, FRP tayfası... 16 Kasım cumartesi günü Kamerde olucam. Gelin görüşelim. The Gods will walk the Realms again?!?

Nierdre@ibm.net - Muhammed Nierdre Dabiri
İskele Yolu Sok. Somuncu Apt. No:14/6, 81070 Suadiye, İSTANBUL

BELLEK BİLGİSAYAR

OYUN VE CD LİSTESİ İÇİN BİZİ ARAYIN.

Pentium 100:
Intel Chips SetBoard
Intel İşlemci
1.2 HDD 2 yıl Garanti,
16 Ram Edo
Pci Vga 1MB S3 Trio64
SVGA .28 14" Monitör
1024x768 NI,LR,MPRII
855$

Pentium 120
Intel Chips SetBoard
Intel İşlemci
1.2 HDD 2 yıl Garanti,
16 Ram Edo
Pci Vga 1MB S3 Trio64
SVGA .28 14" Monitör
1024x768 NI,LR,MPRII
895$

Pentium 133:
Intel Chips SetBoard
Intel İşlemci
1.7 HDD 2 yıl Garanti,
32 Ram Edo
Pci Vga 1MB S3 Trio64
SVGA .28 14" Monitör
1024x768 NI,LR,MPRII
1155$

4 MB Simm Edo : 29$** **8MB Simm Edo : 50$ **8xAcer CD-Rom : 10$**
1 GB HD : 178$ **1.3 GB HD : 185 $** **1.7 GB HD : 215 $**

◆ Fiatlarýmýza KDV dahil deðildir. ◆ Ürünlerimiz 1 yýl garantilidir.
◆ Üyelerimize oyun çekimlerinde indirimler.
◆ Arþivimizden oyun seçin, CD'ye yazalým. (450 Disket = 100$)
TELÝF HAKKI BULUNAN PROGRAMLARIN SATIÞI YOKTUR.

ADRES: BAĞDAT CAD. ÖZDERİCİ PASAJI NO:155/31 MALTEPE
TEL: 0216 3706828-3524390 FAX:0216 3524390 ISTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Ağlıcam ha hırsımdan, yazarlar ağlamaz diye yazılmamış bir kural olmasa (kural takmam aslında) ağlıcam valla. Abi sen adamı dolduruşa getir aylarca bak bu internet bu kadar güzel bu kadar yararlı, süper eğlenceli şu com'da bu var, bu com'da bu var, oyun var, chat var sex var, haber var, resim var diye doldur doldur doldur sonra tam patlıcakken daya faturayı. Hop hemşerim tamam data otoyolu falan da, biletsiz girilmiyor, ver bakalım paraları de. 30 saniyemi kaldın o zaman 30 kere öde bakalım, oooo sen haddini aşmışsın bir saat surf etmişsin şimdi seni surf'e bağlayıp 1 saat sürüklicez herşeyin bir fiyatı var de. O modem olmaz, o browser olmaz, o işlemci olmaz yenilerini al de, paran yoksa ayağındaki donu sat de. Başta bahsetmiyorsunuz bunlardan ama değilmi. Zamanında herkes klavyeden oyun oynarkende joystickler için aynı dolduruşu yapmışlardı, tüh ulan akıllanmamışız, akıllansaydık keşke be. Abi kandırılıyoruz uyurken uyanıkken ve uykuyla bilinç arasındaki o tatlı bulanıktayken ya. Önce doldur, önce az doldur, sonra daha doldur, nasıl olsa alışacak o zaman geçiririz ha. Ben yandım, siz yanmayın.

TERSO

COMPEX'96 geldi geçti. Görelim, bakalım kim neler yaptı, ne iş becerdi ?

MEG: Dergi işlerinden fırsat bulduğu zaman hep fuardaydı. Timur'dan bin kat daha işe yaradığı da acı bir gerçek.

MAC: Kendisi yoktu ama ruhu yanımızdaydı. Taa Almanya'lardan manevi desteğini hissediyorduk. Sonuçta Timur'dan daha çok işe yaradı.

ENGİN ABLA: Bir geldi, bir yok oldu. Bir sürü hayranıyla kucaklaşma (!) fırsatını kaçırdı. Ama olduğu süre içinde kesinlikle Timur'dan daha çok işe yaradı.

SERKAN: Fuar içinde standımızı bulması üç gün sürdü. Kalan iki gün içinde ne yaptığımızı anlamaya çalıştı ama yine de Timur'a tercih edilebilir.

MERT: Mertim benim be. Canını dişine taktı. Özel ve tüzel derslerinden fırsat buldukça hep yanımızdaydı. Timur nireee, Mert nireee...

TIMUR: Ayıp olmasın diye iki kere geldi ama ayıp olmasın diye geldiğini yandaki ponpon kızlar bile anladı. Kendisi anlamadı mı biz ona şaşırıyoruz.

MILITARY WATCH

NASIL ?

1) Serkan bir dergiye nasıl Halka İlişkiler zımbırtısı olabilir ya?
2) Onu bırakın nasıl yazar olur ya?
3) Hadi oldu diyelim, nasıl bir okuyucu ankete en beğendiğim yazarınız Serkan yazar ya? (okumayıcı mı bu adam?)
4) Serkan nasıl SSI'dan FRP yazar ya?
5) Nasıl kurtulacaz bu adamdan ya? (Bunların hepsi kişisel sorun)

ŞAMO`nun İNTİKAMI

Şamo abi, Serkan sana yanlış yapmış, na'palım ona abi? **'Büyüklük bende kalsın, sökün bunun etlerini, kıyma yapın, 'bir Nuh'un Ankara makarnası kaynatın kendime spagetti yapacam.'**

DEUTSCHLAND TOP 10

1) FORMULA1 GP2
2) WING COMMANDER 4
3) WARCRAFT 2
4) C&C MISSIONS
5) WARCRAFT2
6) TOP GUN
7) BAD MOJO
8) THE NEED FOR SPEED
9) LONGBOW
10) TERMINATOR FS

TÜRKİYE TOP 10

1) QUAKE
2) FORMULA1 GP2
3) LONGBOW
4) EURO'96
5) MAD TV
6) VIRTUAL FIGHTER
7) ~~EURO'96~~ FIFA '96
8) NBA'96
9) REBEL ASSAULT 2
10) RIPPER

FINDIK

FINDIK BİLGİSAYAR SAN. TİC. LTD. ŞTİ

ARTIK TUNALI'DAYIZ

FINDIK OYUN KULÜBÜ

FINDIK CD KAYIT SERVİSİ
KAYITLARINIZI 25$'A YAPIYORUZ
HER TÜRLÜ CD KAYDI YAPILIR

- ÇIKAN EN SON CD OYUNLARI
- ÇIKAN EN SON DİSK OYUNLARI
- AMIGA-COMMODORE OYUNLARI
- GAME BOY VE OYUNLARI
- SEGA GAME GEAR VE OYUNLARI
- SEGA MEGA DRIVE VE OYUNLARI
- HOME COMPUTER VE OYUNLARI

YÜZLERCE ORJİNAL CD OYUNU (TOPTAN-PERAKENDE)

Siparişlerinizi Türkiye'nin her yerine APS veya Kargo ile ulaştırıyoruz

Merkez: 30.Sok. 15/C Bahçelievler/Ankara Tel/Fax: (312)2239617

Şube: Tunalı Hilmi Cad.Ertuğ Pas. 88/84 Kavaklıdere/Ankara Tel/Fax: (312) 468023

NİŞANTAŞI JOKER BİLGİSAYAR

EN Yeni

ORJİNAL CD'LER
OEM CD'LER
DİSKET OYUNLARI

MICROSOFT YETKİLİ SATICISI

Ücretsiz Danışmanlık Servisi
Bilgisayar Alacaksanız.
Upgrade Yaptıracaksanız.
Mutlaka önce bize danışın.

CD OYUNU ALANA BEDAVA
GAME-SHOW

Joker Hakkınızı Kullanın.

Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109/29
Nişantaşı/ İstanbul
Tel: (212) 225 02 50 Fax: (212) 225 02 51